

VIRGIL ANDREI



VIRGIL ANDREI

B R I D G E

EDITURA E. V. & A.
BUCUREȘTI
1991

Coperta : arh. Ianciuş Ionel

ISBN 973-9055-05-02

CUPRINS

1. Noțiuni introductive	Pag. 7
2. Licităția	13
2.1. Deschideri	13
2.2. Răspunsuri la deschiderea de 1 la culoare	24
2.3. Răspunsuri la deschiderea de 1 FA	36
2.4. Al doilea anunț al deschidentului	41
2.4.1. Licităția ulterioară deschiderii de 1 la culoare	41
2.4.2. Licităția ulterioară deschiderii de 1 FA	54
2.5. Al doilea anunț al repondentului	56
2.6. Recapitularea principalelor anunțuri forcing	75
2.7. Intervenții	79
2.8. Răspunsuri la intervenții	87
2.9. Licităția în „le reveal”	94
2.10. Răspunsuri la anunțurile făcute în „le reveal”	98
2.11. Răspunsuri la deschiderea de 2 la culoare	99
2.12. Răspunsuri la deschiderea în 2 trefle	103
2.13. Licității competitive	105
2.14. Licităția după pas	113
2.15. Licităția de baraj	116
2.16. Răspunsuri la deschiderea de 2 FA	121
2.17. Licității de slem	126
3. Jocul de levată	129
3.1. Tehnici de majorare a culorilor	130
3.2. Noțiuni despre probabilitatea repartiției cărții	149
3.3. Planuri de joc	151
3.3.1. Planul de joc la FA	151

3.3.2. Rezumat al variantelor de plan de joc la FA	162
3.3.3. Variante de plan de joc	163
3.3.4. Exemple de plan de joc la jocul de FA	168
3.3.5. Planul de joc la jocul în culoare	171
3.3.6. Rezumat al variantelor de plan de joc la jocul în culoare de atu	187
3.3.7. Variante de plan de joc	188
3.3.9. Exemple de plan de joc la jocul în culoare	192
3.4. Jocul axei defensive	195
4. Definiții	214

Bridge-ul este un joc mult mai simplu decît s-ar putea crede.

Fără îndoială, este dificil să jucați la nivelul campionilor, dar vă puteți așeza fără complexe la masa de bridge, dispunînd de un minimum de cunoștințe necesare, multă bunăvoință și multă atenție.

Dacă veți depăși perioada de acomodare — perioadă critică pentru un novice — veți pătrunde în lumea minunată a bridge-ului.

Vă atragem atenția că există un mare risc: în comparație cu bridge-ul, orice alt joc de cărți vi se va părea anost.

Bineînțeles, este indicat să exersați într-un cerc de jucători cît mai experimentați, fără să neglijați însă lecțiile teoretice.

Dacă aceste condiții sînt îndeplinite, veți putea progresa rapid și, la un moment dat, jocul vă va da satisfacții nebănuite. În această idee, cartea de față poate contribui la acumularea cunoștințelor teoretice necesare începătorilor dar și la perfecționarea jocului unor bridge-iști de nivel mediu.

Prezentînd tehnici de evaluare a cărții, un sistem încheiat de licitație naturală, planificarea și tehnica jocului de levată, încercăm de fapt să atenuăm influența hazardului în desfășurarea jocului.

Succes !

1. NOȚIUNI INTRODUCTIVE

La o masă de bridge se așează 4 jucători. Îi putem numi convențional Nord, Sud, Est și Vest, după așezarea lor. În cursul unui joc se confruntă două echipe formate din câte doi jucători aflați pe o axă, deci axa Nord-Sud formează o echipă și axa Est-Vest alta.

Durata unui joc depinde de sistemul de marcaj al cîștigurilor și al pierderilor. Însă indiferent de sistemul de marcaj, după terminarea unei done, fiecare echipă acumulează sau pierde puncte. O donă începe cu distribuirea celor 52 de cărți, fiecărui jucător revenindu-i în final 13 cărți. Distribuirea cărților se face în sensul acelor de ceasornic, începînd cu jucătorul din stînga distribuitorului, câte o carte la un tur.

Dona presupune 2 faze : licitația și jocul de levată.

Licităția constă în anunțuri succesive făcute de fiecare jucător și are ca scop stabilirea celui mai potrivit nivel de joc, prin adjudecarea unui contract de către una din echipe (axe), de obicei cea care deține cartea mai puternică.

Distribuitorul face primul anunț.

În cadrul licitației anunțurile se fac într-un limbaj convențional

- pas
- licitarea unei culori sau fără atu (FA)

- contra
- recontra

Pas — înseamnă amânarea cu un tur a unei propuneri de contract. Toate celelalte anunțuri cu excepția celui de contra și recontra se fac în ordine crescătoare, propunându-se contracte de valoare superioară. Principiul anunțurilor în ordine crescătoare se referă la toți cei 4 jucători, indiferent de apartenența la o echipă sau alta. Prin anunț se precizează nivelul n de joc care presupune realizarea a $n+6$ levate și condițiile de joc ale contractului (culoare de atu sau fără atu). La același nivel n de joc, valoarea de licitație este în ordine crescătoare treflă, caro, cupă, pică și FA. De exemplu, după ce un jucător a făcut un anunț de 3 cupe (ceea ce se traduce prin propunerea de contract în care atuul să fie cupa și presupune realizarea a $6+3=9$ levate din cele 13 posibile) se mai pot face anunțurile 3 pici sau 3 FA. Un contract cu atuul trefla sau caro se poate anunța cel puțin la nivel 4 (10 levate).

Din punct de vedere al marcajului contractele licitate și realizate se punctează după cum urmează

- atu treflă $20 \times n$ (ex.: 3 trefle = 60 puncte)
- atu caro $20 \times n$ (ex.: 5 caro = 100 puncte)
- atu cupă $30 \times n$ (ex.: 2 cupe = 60 puncte)
- atu pică $30 \times n$ (ex.: 4 pici = 120 puncte)
- FA $30 \times n + 10$ (ex.: 3 FA = 100 puncte)

Se acordă în plus un premiu pentru realizarea unor anumite tipuri de contracte.

Se pot juca următoarele tipuri de contracte

- marcă parțială (contract sub nivelul manșei și care nu se premiază)
- manșă
- șlem mic
- șlem mare

Manșa presupune realizarea unui contract care totalizează cel puțin 100 de puncte.

Manșa se poate propune prin unul din următoarele anunțuri :

- 3 FA = 100 puncte
- 4 cupe sau 4 pici = 120 puncte
- 5 trefle sau 5 caro = 100 puncte

Acesta este motivul pentru care trefla și caro-ul se mai numesc și culori minore, iar cupa și pica — culori majore.

Anunțul de **contra**, după un anunț oarecare, dublează miza ; rezultă deci că manșa se poate realiza și prin următoarele contracte

- 2 FA, contra = 140 puncte
- 2 cupe sau 2 pici, contra = 120 puncte
- 3 trefle sau 3 caro, contra = 120 puncte

În mod obișnuit intervenția prin contra după un anunț al unei axe se face atunci când axa adversă consideră improbabilă realizarea contractului propus.

Anunțul de **recontra** se poate face de către unul din jucătorii axei care a propus ultimul contract, dacă acesta a fost urmat de un anunț de contra ; el reduce miza. Deci manșa se poate realiza și după adjudecarea contractului de marcă parțială recontrat, astfel

- 1 FA, contra, recontra = 160 puncte
- 1 în culoare majoră, contra, recontra = 120 puncte
- 2 în culoare minoră, contra, recontra = 160 puncte

Ideea de bază a licitației este stabilirea celui mai avantajos contract din punct de vedere al marcajului de scor. Indiferent de sistemul de marcaj (cu foarte rare excepții) o manșă licitată și realizată se premiază suplimentar.

Șlemul mic presupune realizarea a 12 levate (deci nivel 6).

Șlemul mare presupune realizarea celor 13 levate posibile (deci nivel 7).

Datorită premiilor, cel mai avantajos este un contract prin care se realizează manșa sau șlemul. Licitarea unui contract superior manșei (dar nu șlem) — 4 FA, 5 cupe, 5 pici —, în majoritatea sistemelor de marcaj reprezintă un risc inutil, deoarece nerealizările se penalizează foarte sever.

Licitația se termină în momentul în care s-au făcut 3 anunțuri consecutive de pas. Se exceptează de la această regulă primul tur, când, după 3 anunțuri de pas, cel de-al patrulea jucător poate face un anunț care relansează licitația. Dacă anunțul lui este tot pas, nu se marchează nimic și se redistribuie cărțile de către jucătorul următor.

După trei anunțuri consecutive de pas, se adjudecă contractul axei care a făcut ultima propunere de contract.

Jucătorul care în cursul licitației a vorbit **primul** despre natura contractului adjudecat (culoare sau FA) se numește **declarant**.

Axa declarantului se numește **axă ofensivă**. Adversarii constituie **axa defensivă** sau flancul. Aceste denumiri sînt valabile pentru a doua fază a gamei, care se numește **jocul de levată**.

Jucătorul din stînga declarantului prezintă o carte pe masă.

Acțiunea lui se numește **atac** și înseamnă inițierea primei levate (mînă). După atac partenerul declarantului își depune cărțile cu fața în sus pe masă; el nu mai participă la joc, motiv pentru care se numește **Mort**. Cărțile Mortului sînt manevrate de către declarant în

propriul său interes (al axei ofensive). Într-o levată, fiecare jucător, în perfectă ordine, furnizează câte o carte, evident inclusiv Mortul. Este obligatorie furnizarea unei cărți în culoarea în care s-a antamat levată. În absența culorii respective, și numai atunci, se poate furniza o carte din orice altă culoare. Dacă s-a furnizat atu, acțiunea se numește **tai** ; altfel se numește **defosă** sau „renonce”. Levată este preluată de jucătorul (inclusiv Mortul) care a furnizat cea mai mare carte într-un tur. Cărțile pe o culoare sînt cotate în ordinea mărimii astfel 2-3-4-5-6-7-8-9 și 10-V-D-R-A, acestea din urmă numindu-se onoruri. Firește, cărțile din culoarea de atu se conformează acestei ordini, dar sînt superioare așilor din celelalte culori. Afirmația este fără obiect la contractele pe FA.

Furnizarea de către un jucător a celei mai mari cărți la un tur are drept rezultat cîștigarea levatei de către echipa respectivă ; inițierea levatei următoare se face strict de către cîștigătorul levatei anterioare (capturarea unei levate punînd cea mai mare carte de la Mort presupune inițierea următoarei levate de la Mort și nu din mîna declarantului).

După epuizarea celor 13 tururi ale unei done, se numără levatele fiecărei axe și se stabilește scorul care se marchează corespunzător sistemului adoptat. Un joc (**rober**) are fie un număr de done fix, fie se joacă pînă cînd una din axe realizează 2 manșe.

Jocul de bridge a fost și este guvernat prin tradiție de fair-play, poate tocmai din motivul că este un joc de mare inteligență, atenție și, de ce nu, de studiu. O greșeală intenționată este foarte gravă, indiferent dacă este penalizată sau nu prin regulament. Regulamentele diferă într-o oarecare măsură de la un concurs la altul, dar toate se bazează pe Codul internațional de bridge. Jucătorii au obligația să joace corect ; se vor evita gesturile și comentariile care pot incomoda sau enerva pe parteneri sau pot furniza informații.

2. LICITAȚIA

2.1. DESCHIDERI

CUM SE NUMARĂ PUNCTELE ÎNAINTE DE A DESCHIDE

Putem evalua o mână înainte de a deschide calculînd

Numărul de puncte de onor (PO)

- As (A)=4 p.
- Popă (R)=3 p.
- Damă (D)=2 p.
- Valet (V)=1 p.

10, deși este onor, nu figurează în calcul ; este însă foarte important pentru deciziile noastre în licitație.

Numărul de puncte de distribuție (PD)

- șicană=3 p ;
- singleton=2 p ;
- doubleton=1 p ;

— se adaugă, de asemenea, cîte un punct pentru fiecare carte dintr-o culoare în care deținem mai mult de 5 cărți.

Numărul de puncte de onor și distribuție (DO) se obține prin însumarea PO și PD.

Pentru o deschidere pe fără atu numărăm exclusiv punctele de onor.

Dacă dorim să facem o deschidere la culoare evaluăm mîna în puncte de onor și de distribuție.

Exemplu :

♠ A-D-V-x-x-x	10 puncte de onor ;
♥ x	1 punct pentru doubleton ;
♦ R-x	2 puncte pentru singleton ;
♣ x-x-x-x	1 punct pentru a 6-a carte de pică ;

Total : 14 puncte de onor și distribuție.

Este esențial să numărăm punctele de distribuție la deschiderea într-o culoare, deoarece există situații în care mîini cu același punctaj de onor se diferențiază net prin distribuție.

La numărarea punctelor de distribuție se adaugă puncte suplimentare pentru bicolore (6/6, 6/5, 5/5, 6/4) și pentru unicolore foarte lungi, cînd aceste mîini presupun o concentrare a onorurilor în mîna unde se află culoarea lungă. În caz de onoruri concentrate, adăugați

1 punct pentru bicolore 5/5, 6/4 ;

2 puncte pentru bicolore 6/5 ;

3 puncte pentru bicolore 6/6.

În cazul unicolorelor, mîna se evaluează în general în levate de joc această regulă se aplică însă exclusiv unicolorelor ce depășesc 7 cărți.

Notă :

Onorurile seci, altele decît A, nu se numără ca onoruri la deschidere. De exemplu, dacă aveți un R sec, stabiliți punctajul de onor fără el ; el se numără ca singleton la punctele de distribuție. În timpul licitației, s-ar putea să se reevalueze ca punctaj acest R, de exemplu, dacă partenerul a anunțat culoarea acestui R sau dacă în final se joacă un contract de fără atu (FA).

PRINCIPALELE DESCHIDERI :

Deschidere 1 FA

Condiții necesare

- distribuție regulată sau semiregulată 4/3/3/3 ; 4/4/3/2 ; 5/3/3/2 ;
- 16—18 PO ;
- fără doubleton inferior celui cu D (D-x)
- fără culoare majoră în 5 cărți.

Notă :

- se poate deschide cu 1 FA avînd 3 cărți mici într-o culoare (fără ținare) ;
- nu se numără punctele de distribuție.

Exemplu :

— mîini care respectă condițiile necesare pentru deschiderea 1 FA

♠ A-x	♠ R-D-x	♠ x-x-x
♥ R-D-V-x	♥ A-V-x	♥ A-R-D
♦ A-D-x	♦ R-x	♦ V-x-x-x
♣ V-x-x-x	♣ A-V-x-x-x	♣ A-R-x

17 PO
4/4/3/2

18 PO
5/3/3/2

17 PO
4/3/3/3

— mîini care nu respectă condițiile necesare pentru deschiderea 1 FA

♠ A-R-x-x-x	♠ V-x	♠ D-V-x-x
♥ A-x	♥ \-R-x-x	♥ \-D
♦ D-V-x	♦ R-V-x-x	♦ \-D
♣ A-x-x	♣ R-D-x	♣ R-x-x-x-x

18 PO
cu majoră în 5

17 PO
cu doubleton V-x

18 PO
nu respectă
distribuția

Deschidere 2 FA

Condiții necesare

- distribuție regulată sau semiregulată 4/3/3/3 ; 4/4/3/2 ; 5/3/3/2 ;
- 21—22 PO ;
- fără doubleton inferior D-x ;
- fără culoare majoră în 5 cărți.

Există jucători buni care deschid în 2 FA cu numai 20 PO.

În afară de cazul în care cele 20 PO pot fi reevaluate adăugînd un punct pentru existența mai multor cărți 10 care acompaniază onorurile, se poate constata că orice abatere de la punctaj strică echilibrul jocului.

Avînd distribuție regulată și un număr de PO cuprins între 13 și 23 de puncte, se deschide astfel

Punctaj	Deschidere	Răspuns	Recerere
13—15	1 ♦	1 ♥	1 FA
16—18	1 FA		
19—20	1 ♦	1 ♥	2 FA
21—22	2 FA		
23—24	2 ♣	2 ♦	2 FA
25—26	3 FA		

Cînd nu se întrunesc condițiile de punctaj pentru a deschide în 1 FA, se precizează distribuția de FA la al doilea tur de licitație.

Deschidere 2 caro, 2 cupe, 2 picî

Condiții necesare

- 20—23 DO ;
- o culoare lungă și puternică (minimum 5 cărți cu 4 onoruri, 6 cărți cu un onor mare etc.).

Exemple :

♠ A-R-D-V-x
♥ R-x-x
♦ A-R-x
♣ D-V

♠ A-x
♥ A-V
♦ R-V-10-x-x-x
♣ A-R-x

21 DO
(20 PO+
1 PD—singleton)

23 DO
(20 PO+
3 PD—2 singleton,
a 6-a carte de caro)

Există și alte mijloace pentru a explica partenerului că mîna conține 20—23 DO fără a deschide în 2 la culoare, dacă nu aveți o culoare foarte puternică, deoarece partenerul poate continua licitația la un nivel foarte ridicat, avînd puține atuuri și contînd pe frumoasa culoare promisă.

Mai există o definiție pentru deschiderile în 2 la culoare și anume 8 levate de joc din care 3 levate defensive destinate să permită partenerului să contreze în eventualitatea unei intervenții adverse. Cu același număr de levate de joc, fără cele 3 levate defensive, deschiderea va fi diferită (ex. 4 într-o culoare majoră).

Deschidere 2 trefle

Condiții necesare

— minimum 24 DO sau 23 PO.

Este o deschidere convențională care indică numai numărul de puncte. Se poate face cu orice distribuție, cu orice număr de trefle, chiar și cu șicană în treflă.

La această deschidere partenerul este obligat nu numai să liciteze, dar chiar să continue licitația pînă la manșă, chiar dacă are 0 puncte.

Exemplu :



—



A-R-D-x-x-x



R-D-V-x-x-x



A

Se poate observa că această convenție, care de cele mai multe ori este foarte comodă, are un inconvenient major : nu permite deschiderea în 2 trefle avînd 20—23 DO și lungime în treflă.

În aceste situații se deschide într-o treflă.

Există mai multe posibilități de a declara mîinile unicolore cu treflă puternică :

— deschiderea de 3 trefle convenționale pentru a înlocui deschiderea de 2 trefle, în situația cînd avem 20—23 DO și o treflă foarte puternică ; principalul inconvenient este acela că licitația începe la un nivel foarte ridicat împiedicînd astfel un schimb suficient de informații între parteneri ;

— deschiderea de 1 treflă urmată de un salt la 4 trefle (saltul la 3 trefle este mult prea slab) ; această licitație nu permite însă să se joace contractul de 3 FA, ceea ce poate fi foarte grav ;

— deschiderea de baraj la 3 FA, licitație convențională ce nu se poate folosi decît cu un partener avizat.

Deschidere 1 la culoare

Este deschiderea cel mai des întîlnită pentru că cerințele de punctaj minim sînt mai modeste : 14 DO sau 13 PO ; nu trebuie însă să se considere că deschiderea de 1 la culoare este obligatoriu slabă, numărul maxim de puncte cerut fiind 23 DO.

Limita superioară de punctaj (23 DO) poate surprinde, dar avînd în vedere cele explicate privind deschiderea în 2 la culoare, se constată că există mîini cu distribuție 5/3/3/2 sau 6/3/3/1, cu 20—23 DO fără suficiente onoruri în culoarea lungă pentru a justifica deschiderea la nivel 2.

Exemplu :

♠ x
♥ R-D-V
♦ A-x-x-x-x-x
♣ A-R-D

22 DO

Cu această mînă se deschide cu 1 caro, în ciuda punctajului, deoarece culoarea lungă (caro) este săracă în onoruri.

Deschiderea de 1 la culoare este deci foarte elastică din punct de vedere al forței în puncte de onor și distribuție.

Dacă deschiderea se face într-o culoare majoră, culoarea declarată trebuie să cuprindă minimum 4 cărți cu un onor mare (A sau R) sau 2 onoruri mici (D—V—10). Această cerință este foarte modestă și foarte mulți jucători buni evită deschiderea cu o culoare atît de slabă.

Nu trebuie să uitați însă că singura condiție care determină deschiderea este punctajul deci, chiar dacă majora este nedeclarabilă, se deschide într-o altă culoare, probabil o minoră, chiar și de 3 cărți dacă este necesar. Dacă deschiderea s-a făcut într-o minoră, 4 cărți, chiar și mici, sînt suficiente.

Condiții necesare pentru deschidere

— 14—23 DO ;

- într-o majoră — 4 cărți declarabile ;
- într-o minoră — 4 cărți oarecare sau chiar 3 în unele cazuri.

Se poate deschide cu 13 DO în mod excepțional, dacă avem fie o unicoloră de 6 sau 7 cărți într-o majoră, sau o mînă bicoloră 5/5 conținînd 2 culori vecine. În aceste cazuri, deși deschiderea este slabă, avem la dispoziție în continuare două licitații posibile, indiferent de răspunsul partenerului (repetarea culorii de deschidere în primul caz și licitarea celei de-a 2-a culori în al doilea caz).

Alegerea culorii

În momentul deschiderii putem avea de ales între mai multe culori declarabile. În acest caz, alegerea nu va fi determinată de forța în onoruri a unei culori. Putem deschide, de exemplu, într-o culoare în care avem 5 cărți mici, chiar dacă avem o alta conținînd 2—3 onoruri. Vom face alegerea ținînd cont de lungimea și rangul culorilor.

Regula generală : Se deschide în culoarea cea mai lungă, iar în cazul a două culori egale, în cea mai scumpă (cea de rang mai înalt).

Această regulă se aplică în toate cazurile, chiar și în cazul deschiderilor de 2 la culoare.

Există 5 excepții de la această regulă

1. Distribuția 4/3/3/3 ; cu 13 puncte de onor sau chiar 19—20 se deschide cu 1 treflă, chiar dacă nu avem decît 3 cărți pe treflă.

2. Distribuția 4/4/3/2 ; dacă cele două culori de 4 cărți nu sînt vecine, se deschide în cea de rang inferior.

3. Distribuția 4/4/3/2 ; cînd cele două culori de 4 cărți sînt sărace în onoruri și aveți 3 trefle cu un onor, deschideți cu 1 treflă.

4. Distribuția 4/4/4/1 ; dacă singletonul este roșu (cupă sau caro) deschideți în culoarea de rang inferior singletonului.

5. Distribuția 5 trefle—5 pici (mai mult de 3 cărți oarecare) ; deschideți cu 1 treflă.

Motivația celor 5 excepții este aceeași în toate cazurile : să-i pregătească celui ce a deschis o a doua licitație comodă și fără riscuri, oricare ar fi răspunsul partenerului său.

Să luăm un exemplu simplu în al 5-lea caz de excepție aveți o deschidere obișnuită de 14—15 DO cu distribuție 5 trefle—5 pici. Dacă deschideți cu 1 pică și partenerul va răspunde cu 2 caro sau 2 cupe veți fi obligat să anunțați trefla la nivel de 3. Dimpotrivă, deschizînd cu 1 treflă, partenerul va putea anunța caro sau cupă la nivel 1, dîndu-vă posibilitatea ca în continuare să licitați 1 pică. În celelalte cazuri acest avantaj este poate mai puțin vizibil pentru un începător, dar rămîne în general același.

În final, să facem cîteva precizări

Este de dorit ca atunci cînd aveți posibilitatea să alegeți, ordinea preferințelor la deschidere să fie cea în care au fost descrise deschiderile în acest capitol.

Deschiderea de 1 FA, foarte restrictivă ca punctaj, dă însă o idee foarte precisă privind distribuția. Cînd aveți ocazia să dați partenerului toate aceste informații într-o singură licitație, ar fi o gravă greșeală să n-o faceți.

Mîinile slabe, cu distribuție 6/5, cu 14—16 DO se consideră ca și cînd lungimea celor 2 culori ar fi aceeași ; deci vom anunța culoarea cea mai scumpă, chiar dacă este cea de 5 cărți (exceptînd pică—treflă). Se poate observa că

această situație apare destul de rar, cu atît mai mult cu cît bicolorele 6/5 sînt ele însele rare și în plus au valoare de distribuție de 7 puncte.

Există tendința de deschidere cu 1 cupă la mîinile 4/4/3/2 conținînd 4 cupe, 4 pici. Această deschidere dă posibilitatea descoperirii comode a unui fit pe culoare majoră, partenerul răspunzînd mai curînd 1 pică după 1 cupă, decît 2 cupe după 1 pică.

Deși sînt atît de convenabile, aceste convenții nu se pot aplica decît cu mîini avînd cel puțin 15 PO, deoarece în cazul unei licitații la nivel 2 într-o minoră, cel ce a deschis va fi obligat să liciteze 2 FA sau să dea o susținere în 3 cărți, licitație foarte periculoasă avînd punctaj minim.

Există și alte tipuri de deschidere care nu au fost încă prezentate și anume deschiderile de baraj la nivel 3 sau 4 la culoare. Ele presupun mîini foarte slabe și culori foarte lungi, de cel puțin 7 cărți. Anunțurile se fac la acest nivel ridicat pentru a împiedica adversarul să liciteze sau pentru a-l face să greșească. Aceste deschideri sînt foarte riscante și nu sînt folosite în general de începători.

TABEL RECAPITULATIV AL DESCHIDERILOR

1 FA	16—18 PO; distribuție regulată
2 FA	21—22 PO; distribuție regulată
2 la culoare	20—23 DO; culoare foarte frumoasă
2 trefle	24 DO sau 23 PO minimum
1 la culoare	14—23 DO sau 13 PO

2.2 RĂSPUNSURI LA DESCHIDEREA DE 1 LA CULOARE

Există 3 categorii de răspunsuri posibile :

1. Schimbarea culorii licitarea unei culori diferite ;
2. Susținere licitarea aceleiași culori la un nivel superior
3. FA.

Categoriile de răspunsuri au fost enunțate în ordinea preferinței pe care trebuie să le-o acordăm. Este preferabil să se liciteze o altă culoare, ori de câte ori este posibil, recurgîndu-se la susținere sau licitație de FA numai cînd schimbarea culorii este imposibilă. De asemenea, se licitează FA numai dacă nu se poate acorda susținere în culoarea licitată.

1. Schimbarea culorii

Se deosebesc 3 cazuri

a) Schimbarea culorii 1 peste 1 ; culoarea răspuns fiind mai scumpă decît cea de deschidere, repondentul are dreptul să-și anunțe culoarea la nivel 1.

Exemplu :

1 treflă	1 cupă
1 caro	1 cupă
1 cupă	1 pică

b) Schimbarea culorii la nivel superior (2 peste 1) ; culoarea răspuns este de rang inferior celei de deschidere, deci repondentul își anunță culoarea la nivel 2.

Exemplu :

1 cupă	2 trefle
1 pică	2 caro

(A nu se confunda, de exemplu, cu licitația 1 treflă 2 cupe.)

c) Schimbarea culorii cu salt ; culoarea repondentului poate fi de rang inferior sau superior celei de deschidere, dar repondentul o anunță intenționat la un nivel superior celui ce îi este permis.

Exemplu :

1 cupă	2 pici
1 caro	2 cupe
1 pică	3 cupe

Schimbarea culorii 1 peste 1

Ca toate schimbările de culoare, aceasta este o licitație „forcing“, adică o licitație care obligă partenerul să reliciteze chiar dacă deschiderea sa este minimă.

Repondentul trebuie să aibă cel puțin 4 cărți în culoarea pe care o declară (sînt suficiente chiar 4 cărți mici).

Această licitație presupune ca repondentul să dețină între 5 și 15 PO inclusiv. Este cel mai bun răspuns posibil și trebuie să-l folosim, mai ales dacă avem de declarat o majoră, chiar total lipsită de onoruri.

Schimbarea culorii 2 peste 1 FA

Este o licitație forcing, dar făcută la un nivel superior celei precedente. Cerințele sale sînt mai ridicate. Culoarea licitată trebuie să fie declarabilă, mai ales dacă este vorba de o majoră (minimum 4 cărți cu 2 onoruri mici sau 1 onor mare ; 5 cărți oarecare). Cît despre numărul de puncte, acesta trebuie să fie proporțional cu forța culorii declarate, astfel

- 10—15 PO — cu o culoare de numai 4 cărți;
- 9—15 PO — cu o culoare de 5 cărți cu 2 onoruri;
- 6—15 PO — cu o culoare de 6 cărți cu 3 onoruri.

Se poate remarca că pentru a face acest anunț repondentul își evaluează mîna numai în PO.

Schimbarea culorii cu salt

Este cea mai puternică licitație de care dispune repondentul și se anunță pornind de la 16 PO în sus fără limită.

Scopul acestei licitații este acela de a semnaliza că este posibil un șlem. Este deci evident că în nici un caz nu ne vom opri înainte de manșă.

(Se vor da explicații amănunțite la șlem).

Alegerea culorii de răspuns

Ca și în cazul deschiderilor, se întîmplă frecvent să fim nevoiți să alegem între culorile de răspuns.

Se disting 3 cazuri :

a) Cu mai multe culori de 4 cărți, se licitează cea mai economică (culoarea care se poate anunța la cel mai scăzut nivel).

b) Cu 2 culori de 5 cărți se licitează cea mai scumpă, excepție făcînd bicolora treflă-pică, situație în care se răspunde cu 2 trefle mai curînd decît cu 1 pică, dacă numărul de puncte ne permite (vezi schimbarea culorii 2 peste 1).

c) Cu 2 culori de lungimea inegală, se licitează cea mai lungă în afară de cazul în care numărul de puncte ne obligă să o licităm mai întîi pe cea scurtă la nivelul 1 (cea lungă neputînd fi anunțată decît la nivel 2).

Exemple :

- | | | | |
|---|-----------|---|---|
| ♠ | V-x-x-x | — | La o deschidere de 1 caro, în ciuda frumoasei susțineri, trebuie schimbată culoarea (1 peste 1) licitând 1 pică, deoarece schimbarea culorii are prioritate față de susținere ; toate culorile de 4 cărți, cu atât mai mult majorele, pot fi anunțate la nivel 1. |
| ♥ | x | | |
| ♦ | R-D-x-x-x | | |
| ♣ | D-x-x | | |
| | | | |
| ♠ | x-x | — | La o deschidere de 1 cupă nu trebuie schimbată culoarea anunțând 2 caro ; aceasta ar promite 9—10 PO ; vom vedea că cel mai bun răspuns este 1 FA (răspuns convențional de slăbiciune). |
| ♥ | R-x-x | | |
| ♦ | D-V-x-x-x | | |
| ♣ | D-x-x | | |
| | | | |
| ♠ | R-D-x-x | — | La o deschidere de 1 cupă se răspunde cu 1 pică, culoarea de 4 cărți cea mai economică. |
| ♥ | A-x | | |
| ♦ | A-V-x-x | — | La o deschidere de 1 treflă se licitează 1 caro. Se poate vedea că pentru a anunța caro la deschiderea de 1 cupă ar trebui să facem anunțul la nivel 2 ; punctajul ne permite, dar este contrar principiilor de economie. |
| ♣ | x-x-x | | |
| | | | |
| ♠ | A-D-V-x-x | — | La o deschidere de 1 cupă trebuie făcută o schimbare cu salt în culoarea cea mai lungă (16 PO) ; se licitează deci 2 pici. |
| ♥ | \ | | |
| ♦ | R-D-x-x | — | La o deschidere de 1 pică trebuie de asemenea schimbată culoarea cu salt, deci se licitează 3 caro. |
| ♣ | x-x-x | | |

- ♠ D-x-x-x — La o deschidere de 1 treflă se lici-
tează culoarea cea mai lungă, deci
- ♥ x 1 caro.
- ♦ R-V-x-x-x — La o deschidere de 1 cupă se
- ♣ V-x-x răspunde cu 1 pică pentru că nu-
mărul de puncte este insuficient
pentru a schimba culoarea 2 peste
1, licitînd 2 caro.

2. Susținerea

Susținerea este licitația în culoarea partenerului, dar la nivel superior.

Exemplu :

- 1 cupă 2 cupe — susținere simplă
- 1 cupă 3 cupe — susținere cu salt
- 1 cupă 4 cupe — susținere cu salt dublu

Susținerea se anunță cu 4 cărți (chiar mici) în culoarea licitată. Nu se dă susținere cu 3 cărți chiar dacă avem onoruri (ex. A-R-x).

De fapt, în alegerea culorii de atu este decisiv numărul total de cărți de atu deținute de cei 2 parteneri și nu forța în onoruri a culorii de atu. Cînd jucați un contract oarecare cu 8 atuuri pe axă, adversarii posedînd 5, aveți un avantaj de 3 atuuri. Dacă jucați un contract cu 7 atuuri pe axă, adversarii avînd 6, aveți avantaj de numai o carte, ceea ce vă poate pune în dificultate în cazul unei proaste împărțiri a aturilor la adversari.

Trebuie remarcat de asemenea că onorurile mari pot aduce levate în orice culoare ca și într-un contract de FA, și că, dimpotrivă, cărțile mici aduc levate mult mai ușor dacă sînt atuuri.

Deci cea mai bună culoare de atu nu este cea care conține cel mai mare număr de onoruri, ci culoarea în care axa dumneavoastră deține cel puțin 8 cărți.

Numărarea punctelor la susținere

Cînd ați decis să vă susțineți partenerul în culoarea licitată, este necesar să vă reevaluați cartea într-o manieră specială. Veți adăuga la punctajul de onor

- 5 puncte pentru șicană
- 3 puncte pentru un singleton
- 1 punct pentru un doubleton
- cîte 1 punct pentru fiecare atu peste cele 4 necesare pentru susținere ;
- cîte 1 punct pentru fiecare onor în culoarea de atu (numai dacă valoarea totală a onorurilor pe atu este mai mică decît 4).

De ex. dacă aveți pe atu R-x-x-x-x, veți adăuga 1 punct pentru R și 1 punct pentru al 5-lea atu.

Dacă însă aveți A-D-x-x-x, veți adăuga 1 punct pentru al 5-lea atu, dar nu și pentru onoruri, care au deja valoarea totală 6.

În urma acestor calcule se obțin punctele de onor și distribuție evaluate pentru susținere (S).

Exemplu :

1. ♠ x

♥ R-x-x

♦ D-V-x-x-x

♣ D-x-x-x

2. ♠ V-x-x

♥ x

♦ R-D-x-x-x-x

♣ x-x-x

Mîna 1) pentru susținere în caro :

Onoruri	= 8	Nu se adaugă mai
Singleton	= 3	mult de 1 punct la va-
Al 5-lea atu	= 1	loarea onorurilor de
Onor în atu	= 1	atu, deoarece totalul
Total	= 13 puncte S	nu trebuie să depă-
		șească 4.

Mîna 1) pentru susținere în treflă

Onoruri	= 8	Se constată că aceeași
Singleton	= 3	mînă poate avea va-
Onor în atu	= 1	lori diferite în funcție
Total	= 12 puncte S	de culoarea de sus-
		ținere.

Mîna 2) pentru susținere în caro

Onoruri	= 6	Nu se mai poate
Singleton	= 3	adăuga nimic pentru
Al 5-lea atu		onorurile de atu deoa-
și al 6-lea		rece suma lor este
atu	= 2	deja 5.
Total	= 11 puncte S	

Nu uitați că această evaluare se face exclusiv la licitația de susținere. Pentru schimbarea culorii sau licitația FA, se numără numai PO.

Susținere simplă :

- minimum 4 atuuri ;
- 6—10 puncte de susținere (S)
- licitație neforcing.

Susținere cu salt :

- minimum 4 atuuri ;
- 11—12 S ;
- licitație neforcing.

Susținere cu salt dublu :

- minimum 4 atuuri ;
- 13—16 S ;
- nu se folosește decît pe majore și cu mîini ce nu depășesc 11 PO ;
- licitație neforcing, dar nefiind o licitație stop, partenerul este liber să reliciteze dacă dorește (cînd are o deschidere puternică).

Se poate vedea că dacă se folosește această licitație într-o culoare minoră, de exemplu 1 caro — 4 caro, se depășește licitația de 3 FA fără să se fi obținut suficiente informații. Acest inconvenient nu există însă la majore, un salt dublu conducîndu-ne în manșă (4 cupe — 4 pici).

La licitația de susținere avem în vedere faptul că pentru a risca o manșă într-o culoare majoră trebuie să avem pe axă minimum 8 atuuri și 27—28 DO (numărul de puncte de onor pentru un contract la culoare nu are nici o importanță).

Deci :

- susținerea simplă (6—10 S) adăugată la o deschidere minimă de 14 DO nu poate în nici un caz să furnizeze o manșă dacă deschidentul nu are o mînă puternică care să-i permită să reliciteze (în jur de 18 DO)
- susținerea cu salt ne conduce la manșă cu condiția ca deschidentul să dețină 16 DO în loc de 14 ($16\text{ DO} + 11\text{—}12\text{ S} = 27\text{—}28$)

— susținerea cu salt dublu asigură punctajul necesar unei manșe (14 DO+13 S) ;

— numărul de atuuri nu poate fi mai mic de 8 pe axă (4/4).

Se acordă în mod excepțional susținere directă cu 3 atuuri când repondentul are un singleton și 3 atuuri cu un onor mare și mai ales atunci când el nu dispune de un anunț mai bun ; nu se utilizează decît când schimbarea culorii sau răspunsul prin FA nu este posibil.

3. Răspuns prin FA

Se poate anunța

— cu salt ;

— fără salt.

Nu este licitație forcing chiar dacă se anunță cu salt.

Exemplu :

1.cupă 2 FA — declarantul are dreptul să paseze dacă deschiderea sa este minimă și îi convine FA.

Este însă o mare diferență între răspunsul cu salt și cel fără salt. Astfel :

— 1 FA este un răspuns artificial și nu exprimă dorința de a juca contractul pe FA ; se poate licita cu o distribuție neregulată.

— 2 FA este o licitație naturală ; presupune distribuție regulată, deci valabilă, pentru a juca FA.

— 3 FA se licitează cu distribuția 4/3/3/3

— este o propunere de șlem și nu o licitație de oprire ;

— declarantul se poate opri dacă apreciază că șansele de șlem sînt prea slabe și că manșa pe FA îi convine.

Răspuns 1 FA

- 5—9 PO ;
- licitație artificială ;
- se poate anunța cu orice distribuție, chiar și foarte neregulată ;
- nu înseamnă că repondentul dorește să joace FA, ci că el este în imposibilitatea de a schimba culoarea sau de a da susținere.

Există și posibilitatea ca licitația să fie făcută cu distribuție regulată, dar acest lucru nu este obligatoriu.

De exemplu la deschiderea de 1 pică, răspundem 1 FA dacă avem una din mîinile următoare :

♠	x	♠	x-x-x
♥	D-x-x-x-x-x	♥	R-x-x-x
♦	R-x-x-x-x	♦	D-x-x
♣	x	♣	V-x-x

Aceste mîini sînt foarte slabe și nu permit nici schimbarea culorii la nivel 2, nici susținerea, pentru că nu conțin 4 pici.

Răspuns 2 FA

Condiții necesare :

- distribuție regulată ;
- în principiu cu țineri în cele 3 culori diferite de cea de deschidere ;
- 11—12 PO ;
- nu este forcing.

Răspuns 3 FA

Acest anunț reprezintă o invitație la șlem și se face numai în condiții foarte stricte :

- distribuție 4/3/3/3 ;
- 15—16 PO ;
- nu este forcing ; partenerul, în funcție de punctajul său, decide care este cel mai bun contract (manșă sau șlem).

RECAPITULAREA RĂSPUNSURILOR LA DESCHIDEREA CU 1 LA CULOARE

Schimbarea culorii	1 peste 1	5—15 PO
	2 peste 1	9—15 PO
	cu salt	peste 16 PO
Susținere	simplă	6—10 S
	cu salt	11—12 S
	cu salt dublu	13—16 S
FA	1 FA	5— 9 PO
	2 FA	11—12 PO
	3 FA	15—16 PO

2.3. RĂSPUNSURI LA DESCHIDERA DE 1 FA

Regula generală nu se licitează decît culorile în 5 cărți.

Manșa pe FA se joacă avînd un total de 25—26 PO pe axă.

Anunțurile repondentului se analizează în funcție de mîna pe care o deține.

1. Mîini fără o culoare lungă :

0— 6 PO	pas
7— 8 PO ; fără majoră în 4	2 FA (numărul de puncte pe axă poate fi 25=minimum necesar pentru manșa pe FA, dar nu sîntem siguri)
9—14 PO ; fără majoră în 4	3 FA (numărul de puncte pe axă este cu certitudine mai mare decît 25 (19+16))
7—12 PO ; 1 sau 2 majore în 4	2 trefle (se intră în convenția Stayman pentru investigarea manșei pe o majoră)
peste 14 PO	se intră în zona șlemului

Convenția Stayman constă în anunțul de 2 trefle la deschiderea de 1 FA și cere deschidentului să pre-

cizeze dacă deține o majoră în 4 cărți ; dacă există fit (potrivire pe o culoare) pe majora respectivă, se poate juca manșa.

Deschidentul licitează astfel

- 2 cupe = dacă are 4 cupe ;
- 2 pici = dacă are 4 pici ;
- 3 trefle = dacă are 4 cupe și 4 pici ;
- 2 caro = fără 4 cupe sau 4 pici, cu 16—17 PO ;
- 2 FA = fără 4 cupe sau 4 pici, cu 18 PO.

2. Mîini în care există una sau două culori cu mai mult de 4 cărți.

0—6 PO

2 la o culoare

- cu 2 culori lungi se anunță cea mai lungă, iar la lungime egală, cea mai scumpă (nu se licitează 2 trefle) ;
- este o licitație de oprire ;
- deschidentul trebuie să paseze, întrucît numărul de puncte pe axă nu permite să se joace un contract de nivel mai ridicat.

7—8 PO

2 FA

- cu o lungime pe minoră ;
- mîna este prea slabă pentru a spera o manșă de 5 caro sau 5 trefle, dar suficientă pentru a angaja pe deschident pe 3 FA dacă deschiderea sa nu este minimă.

7—8 PO și o lungime pe majoră

2 trefle Stayman

- dacă deschidentul nu licitează culoarea noastră, o anunțăm noi la turul următor.

9—11 PO
și o lungime pe minoră

3 FA

- mîna este prea slabă pentru a risca 5 caro sau 5 trefle, dar poate furniza 9 levate pe FA.

Peste 9 PO
și o lungime pe majoră

3 din culoarea lungă

- licitația cere deschidentului să anunțe manșa pe o majoră sau pe FA ;
- răspuns forcing ;
- avînd bicolore se poate da un răspuns cu salt într-o culoare, chiar și cu 1, 2 puncte mai puțin decît nivelul de punctaj cerut. Acestea sînt mîini cu distribuție foarte neregulată, cu care ne convine să licităm ambele culori chiar dacă deschidentul a anunțat 3 FA după primul nostru răspuns.

De exemplu avînd mîna următoare, repondentul licitează ambele culori lungi :

♠ A-V-x-x-x
 ♥ x
 ♦ R-x-x-x-x
 ♣ x-x

8 PO

Deschident
 1 FA
 3 FA

Repondent
 3 pici
 4 caro

- deschidentul poate alege între contractul de manșă pe caro sau pică;
- cu bicolore 5/5 sau avînd o culoare de minimum 6 cărți și cu un număr de 5/6 PO este păcat să licităm 2 la culoare (stop); o asimilăm deci miinilor de 7 –8 PO și licităm Stayman.

10—13 PO și
 lungime pe ma-
 joră de minimum
 6 cărți

4 cupe sau 4 pici

- știm că există cel puțin 8 atuuri pe axă, iar numărul total de puncte este suficient pentru a încerca manșă;
- cu 6 cărți într-o culoare și număr de puncte mai mare, se licitează 3 la culoare; licitația 4 cupe, 4 pici este oprire în manșă și nu trebuie folosită cînd există șansa unui șlem.

Peste 13 PO
 și lungime pe
 minoră

3 la culoare

- licitație forcing — se poate alege între contractul pe FA, manșă pe minora respectivă sau chiar șlem.

TABEL RECAPITULATIV AL RĂSPUNSURILOR LA DESCHIDEREA DE 1 FA

fără lungime	0— 6 PO	= pas
	7— 8 PO	= 2 FA sau 2 trefle
	9—14 PO	= 3 FA sau 2 trefle
cu lungime	0— 6 PO	= 2 la culoare (stop)
	7— 8 PO	= 2 FA sau 2 trefle
	9—11 PO	= 3 FA sau 2 trefle
	12 PO și +	= 3 la culoare lungă
	10—13 PO	= 4 pe majoră (6 cărți)

2.4. AL DOILEA ANUNȚ AL DESCHIDENTULUI

2.4.1. Licităția ulterioară deschiderii de 1 la culoare

Este a doua licitație a deschidentului și probabil cea mai dificilă și cea mai importantă.

Jucătorul care a deschis într-o culoare nu a dat informații foarte precise despre numărul de puncte și despre distribuție.

Scopul celui de al doilea anunț este acela de a preciza distribuția mîinii și în același timp, dacă este posibil, numărul de puncte.

Pentru a facilita alegerea anunțului pe care deschidentul urmează să-l facă la a 2-a licitație, mîinile se pot clasifica, din punct de vedere al distribuției, în 4 categorii :

1. Mîini cu distribuție regulată 4/3/3/3 ; 4/4/3/2 ; 5/3/3/2, după un răspuns de FA al partenerului.

2. Mîini cu distribuție unicoloră 5/3/3/2 ; 6/3/3/1 ; 6/3/2/2 ; 7/x/x/x.

— cu acest tip de mîini se repetă culoarea de deschidere pentru a indica partenerului că este vorba despre o culoare lungă ; bineînțeles că dacă partenerul a făcut un anunț de susținere putem pasa dacă estimăm că nu sînt puncte suficiente pe axă pentru a ridica licitația la un nivel superior.

3. Mîini cu distribuție bicoloră 5/4/x/x ; 5/5/x/x ; 6/5/x/x ; 6/4/x/x ; 6/6/x/x :

— cu astfel de mâini ne străduim să licităm o a 2-a culoare, cu condiția să avem suficiente puncte pe axă.

4. Mâini de susținere ; în afară de culoarea de deschidere avem 4 cărți în culoarea declarată de partener ; în aceste situații este bine să ne susținem partenerul.

5. Mâini cu distribuție tricoloră 4/4/4/1 ; 5/4/4/0 ; se asimilează categoriilor 3 sau 4.

Notă : Distribuția 5/3/3/2 figurează în 2 categorii (1 și 2). Încadrarea în una dintre categorii se face în funcție de prezența onorurilor concentrate în culoarea lungă sau răspândite în toate culorile.

Exemplu :

♠ D-x-x

♥ R-x-x-x-x

♦ A-D-x

♣ R-x

categoria 1

♠ x-x-x

♥ A-D-V-x-x

♦ V-x

♣ A-D-x

categoria 2

1. **Mâini cu distribuție regulată ;** al doilea anunț al deschidentului poate fi :

a) 1 FA — indică 13—15 PO ;

— se poate anunța după o licitație 1 peste 1 a partenerului ;

Exemplu : 1 cupă 1 pică
 1 FA

— presupune încadrarea în una dintre cele 3 distribuții menționate ;

pas — cu 13—15 PO după licitație de 1 FA a partenerului ;

Exemplu : 1 cupă 1 FA
 pas

— repondentul licitînd 1 FA a promis 5—9 PO deci numărul de puncte pe axă este insuficient pentru a risca o manșă pe FA.

2 FA — un anunț de 2 FA după 1 FA al partenerului nu înseamnă că dorim să jucăm 2 FA în loc de 1 FA ci este o încurajare pentru partener să liciteze manșa dacă are punctaj maximal.

Exemplu : 1 cupă 1 FA
 2 FA

b) 2 FA după un anunț de 2 peste 1 al partenerului :
— indică 15—16 PO ;

Exemplu : 1 cupă 2 caro
 2 FA

c) 2 FA cu salt :

— licitație foarte puternică — 19—20 PO ;
Exemplu : 1 cupă 1 pică

2 FA

— partenerul poate avea o carte foarte slabă, deci este periculos să licităm astfel, dacă avem mai puține puncte în general însă cu 16—18 PO am deschis deja cu 1 FA ;

— dacă însă avînd 16—18 PO nu am deschis cu 1 FA din cauza slăbiciunii doubletonului, este necesar să anunțăm a 2-a culoare în 4 cărți :

Exemplu : ♠ V-x — 17 PO

♥ A-V-x-x — deschidere

♦ A-R-V-x 1 cupă

♣ R-x-x — doubleton

 prea slab
 pentru FA

Licitația :

1 cupă 1 pică

2 caro

— se licitează 2 caro și nu 2 FA care ar promite 19—20 PO.

d) 2 FA după un răspuns neforcing (susținere simplă sau 1 FA) :

— indică 19—20 PO la deschident.

Exemplu : 1 caro 2 caro
 2 FA

Notă :

— Dacă deschidentul ar fi avut 13—15 PO ar fi pasat la anunțul partenerului de 1 FA sau ar fi dat susținere simplă.

— Dacă deschidentul ar fi avut 16—18 PO ar fi deschis cu 1 FA.

De exemplu avînd mîna următoare :

♠ R-x-x

♥ D-V-x-x

♦ A-D-x-x

♣ D-x

cu distribuție regulată 4/4/3/2, 14 PO, 15 DO, după deschiderea de 1 cupă, licitația poate decurge astfel

a) 1 cupă 1 pică
 1 FA

Deschidentul nu poate anunța 2 caro pentru că ar indica o bicoloră și nu o distribuție regulată.

b) 1 cupă 1 FA
 pas

- | | | |
|---------------------|----------|---|
| c) 1 cupă
2 caro | 2 trefle | Răspunsul 2 trefle al partenerului este licitație forcing; deschidentul nu poate licita 1 FA sau 2 FA și atunci, fiind obligat să vorbească, anunță 2 caro. |
| d) 1 cupă
3 caro | 2 caro | Anunț de susținere. |
| e) 1 cupă
pas | 2 cupe | Există fit dar nu sînt suficiente puncte pentru licitarea manșei (15 DO + 6—10 DO = 21—25 DO). |
| f) 1 cupă
3 FA | 2 FA | 14 PO + 11—12 PO = 25—26 PO; suficient pentru a încerca manșa pe FA. |

Avînd mîna următoare :

♠	A-x
♥	R-D-x-x
♦	A-D-V-x
♣	R-x-x

cu 19 PO, 20 DO, distribuție regulată 4/4/3/2 deschidem cu 1 cupă. Licităția poate continua astfel

- | | | |
|-------------------|--------|---|
| a) 1 cupă
2 FA | 1 pică | — saltul la 2 FA promite 19—20 PO și distribuție regulată ; |
|-------------------|--------|---|

b) 1 cupă 2 caro — susținere cu salt justificată de numărul de puncte și compoziția cărții.
4 caro

c) 1 cupă 2 cupe Anunțuri posibile :
4 cupe — licitație riscantă, necunoscând numărul exact de puncte al partenerului (pe axă există între 26 și 30 DO) ;

2 FA — indică punctajul de 19—20 PO și oferă partenerului posibilitatea unei evaluări corecte a punctajului pe axă, în baza căruia acesta poate lua o decizie.

Notă : Cu distribuție 4/4/3/2, dacă avem posibilitatea să anunțăm la al 2-lea tur de licitație o culoare majoră la nivel de 1, este mult mai bine să o facem decât să licităm 1 FA.

De exemplu deschidentul care deține una din mîinile următoare poate continua licitația astfel

1. 2. 3.

♠ R-D-x-x	♠ A-x-x	♠ R-D-x-x
♥ V-x-x	♥ R-x-x-x	♥ D-V-x
♦ A-V-x-x	♦ R-V-x	♦ A-D-V-x
♣ R-x	♣ R-x-x	♣ R-V

1. 2. 3.

1 caro 1 cupă	1 treflă 1 caro	1 caro 1 cupă
1 pică	1 cupă	1 pică

2. Mîini cu distribuție unicoloră

5/3/3/2 ; 6/3/3/1 ; 6/3/2/2 ; 7/x/x/x.

Aceste mîini presupun existența unei culori de minimum 5 cărți și lipsa unei alte culori de 4 cărți. Există deci o singură culoare declarabilă.

Se deschide întotdeauna în culoarea lungă (exceptînd situația cu 16—18 PO și distribuție 5/3/3/2 cînd putem deschide cu 1 FA dacă doubletonul ne permite).

Deschidentul are următoarele posibilități :

a) Repetarea culorii de deschidere :

— cu 14—16 DO ;

— se poate licita după orice răspuns al partenerului.

Exemplu 1 :

1 cupă 2 trefle

2 cupe

Exemplu 2 :

1 cupă 2 FA

3 cupe

b) Repetarea culorii de deschidere cu salt

— cu 17—19 DO ;

— cel puțin 6 cărți cu 3 onoruri mari sau 7 cărți în culoarea licitată.

c) Avînd o mînă unicoloră, cu 17—19 PO și o culoare lungă, dar nu suficient de puternică pentru a licita cu salt, deschidentul trebuie să declare o altă culoare (în trei cărți cu onor), pentru că repetarea simplă a culorii de deschidere ar însemna subevaluarea cărții iar repetarea cu salt, supraevaluarea cărții.

De exemplu avînd mîna următoare (cu 16—17 DO) deschidem cu 1 cupă.

♠ R-x
♥ A-D-x-x-x
R-D-x
D-x-x

Licitația poate decurge astfel

1 cupă 1 pică — nu putem răspunde 2 cupe sau
2 caro 3 cupe

1 cupă 2 trefle — avem 15—16 PO și mîna poate fi
2 FA (2 caro) încadrată și la distribuție regulată

d) Avînd o mînă unicoloră, cu 20—23 DO, dar fără posibilitatea de a deschide cu 2 la culoare (vezi deschideri), vom deschide deci cu 1 la culoare, iar la al 2-lea tur de licitație vom anunța o altă culoare cu salt (forcing).

Exemplu :

♠ A 19—22 DO
♥ A-x-x-x-x-x
♦ R-D-x
♣ A-D-x
1 cupă orice
3 trefle
(3 caro)

Exemple de anunțuri ale deschidentului la al 2-lea tur de licitație :

♠ D-V-x		
♥ A-V-x-x-x-x	11 PO	14 DO
♦ R-x	Deschidere	1 cupă
♣ x-x		

- 1) 1 cupă 1 pică (1 FA, 2 trefle, 2 caro)
2 cupe
- 2) 1 cupă 2 cupe — 14 DO+6—10 S=20—24DO
pas — nu sînt suficiente puncte pentru manșă
- 3) 1 cupă 3 cupe — 14 DO+11—12 S=
pas =25—26 DO
— manșă improbabilă (susținerea cu salt nu este for-
cing)

♠	x-x		
♥	A-V-10-x-x-x	15 PO	18 DO
♦	R-D-x	Deschidere	1 cupă
♣	A-V		

- 1) 1 cupă 1 pică (1 FA, 2 trefle, 2 caro)
3 cupe
- 2) 1 cupă 2 cupe — 18 DO+6—10 S=
3 cupe =24—30 DO
— partenerul va decide dacă
jucăm manșa
- 3) 1 cupă 3 cupe — 18 DO+11—12 S=
4 cupe =29—30 DO ; putem licita
direct manșa.

3. Mîini cu distribuție bicoloră

5/4/x/x ; 6/4/x/x ; 5/5/x/x ; 6/5/x/x ; 6/6/x/x.
Cu astfel de mîini trebuie să încercăm să declarăm

a 2-a culoare ; uneori însă acest lucru nu este posibil fără a ridica licitația la un nivel nepermis de forța axei.

Există mai multe anunțuri posibile :

— **bicolore economice** — condițiile permit repondentului să revină în culoarea de deschidere la nivel 2 (14—19 DO).

Exemplu :

1 cupă	1 pică
2 trefle	2 cupe

1 caro	1 cupă
1 pică	2 caro

— **bicolore scumpe** — nu permit revenirea în culoarea de deschidere la nivel 2 (18—21 DO).

Exemplu :

1 cupă	2 caro
3 trefle	3 cupe

1 cupă	1 FA
2 pici	3 cupe

Obs. : Nu este important nivelul la care deschidentul își poate anunța a 2-a culoare, ci nivelul la care repondentul poate reveni în culoarea de deschidere (licitație economică).

— **bicolore cu salt** — nu putem deschide cu 2 la culoare deși avem 20—23 DO ; licitație forcing ; se deschide cu 1 în culoarea lungă, apoi se anunță cea de-a 2-a culoare cu salt.

Exemplu :

1 cupă 1 pică
3 trefle

1 caro 1 cupă
2 pici

— **licitație unicoloră.**

Se poate întâmpla ca avînd 10 DO să nu putem declara a 2-a culoare fără să nu facem un anunț de bicoloră scumpă. Vom fi atunci obligați să repetăm culoarea de deschidere.

Exemplu :

♠ R-x-x-x 13 PO
♥ x 15 DO
♦ A-D-V-x-x deschidere 1 caro
♣ D-V-x

1 caro 1 pică — evaluăm punctajul de sus-
3 pici ținare=17 S deci putem face
un anunț cu salt.

♠ R-x-x-x 14 PO
♥ — 17 DO
♦ A-D-V-x-x deschidere 1 caro
♣ R-V-x-x

1 caro 1 pică — punctajul de susținere în in-
4 pici tervalul 20—22 S justifică
salt dublu.

1 caro 2 trefle — punctajul de susținere în in-
4 trefle tervalul 17 S și mai mult ;
licitație forcing.

TABEL RECAPITULATIV

Distribuție	Licitație	Punctaj	
1. Regulată	1 FA	13—15	PO
4/3/3/3	2 FA după anunț	15—16	PO
4/4/3/2	2 peste 1		
5/3/3/2	2 FA cu salt	19—20	PO
	2 FA după răspuns neforcing	19—20	PO
2. Unicoloră	a) Repetiție cu salt	14—16	DO
	b) Repetiție cu salt dacă există 6 cărți cu 3 ono- ruri sau 7 cărți cu 2 onoruri	17—19	DO
	c) Culoare nouă de 3 cărți dacă nu există 6 cărți cu 3 onoruri sau 7 cărți cu 2 onoruri	17—19	DO
	d) Culoare nouă de 3 cărți cu salt	20—23	DO
3. Bicoloră			
5/4/x/x	a) economică	14—19	DO

5/5/x/x	b) scumpă	18—21	DO
6/4/x/x	c) cu salt	20—23	DO
6/5/x/x			
6/6/x/x			
4. Susținere	a) simplă	14—16	S
(4 atuuri	b) cu salt	17—19	S
în culoarea	c) cu salt dublu (numai		
reponden-	pe majoră la nivel 4)	20—22	S
tului)			

2.4.2. Licitația ulterioară deschiderii de 1 FA

a) Convenția STAYMAN.

Dacă după anunțul de 1 FA, partenerul a intrat în convenția Stayman licitînd 2 trefle este obligatoriu să răspundem, întrucît anunțul acesta este convențional și nu presupune existența treflei licitabile.

b) După un răspuns de slăbiciune (2 la culoare).

Deschidentul trebuie să paseze chiar dacă este maximal (18 PO).

Repondentul care a licitat într-o culoare (diferită de treflă) are responsabilitatea contractului; prin anunțul său el comunică deschidentului că are o carte atît de slabă încît este sigur că nu se poate juca un contract de manșă.

c) După un răspuns de 2 FA.

Deschidentul are 2 posibilități

— pas — cu 16—17 PO ;

— 3 FA — cu 18 PO ; anunțul de 2 FA presupune 7—8 PO, deci calculînd punctajul pe axă putem vedea că avem 25—26 PO necesare manșei pe FA ; se poate face anunțul de 3 FA și cu 16—17 PO dacă avem 3—4 cărți de 10 și mai ales însoțite de V.

d) După un răspuns de 3 FA.

Deschidentul pasează ; este o licitație stop.

e) După un răspuns de 3 la culoare.

— Deschidentul trebuie să anunțe o majoră în 4 cărți la nivel 3, dacă este posibil.

Exemplu :

1 FA 3 caro

3 pici

— Dacă repondentul anunță 3 într-o majoră, chiar dacă deschidentul nu are decât 3 cărți oarecare în culoarea respectivă, el trebuie să liciteze manșa.

Exemplu :

1 FA 3 cupe

4 cupe

— După un răspuns de 3 într-o culoare majoră, deschidentul, avînd numai 2 cărți în culoarea respectivă, licitează manșa pe FA.

— După un răspuns de 3 într-o culoare minoră, fără o majoră în 4 cărți, deschidentul licitează 3 FA.

— Dacă anunțul de 3 la culoare s-a făcut într-o minoră în care deschidentul are o susținere bună, el va da susținere pe minoră la nivel 4.

Notă : Jucătorul care a deschis licitația cu 1 FA nu poate prelua responsabilitatea șlemului. Avînd în vedere că 1 FA este o deschidere destul de precisă ca forță și distribuție, numai partenerul poate decide dacă se poate juca un contract de marcă parțială, manșă sau șlem, în funcție de punctajul propriei lui mîini.

2.5. AL DOILEA ANUNȚ AL REPENDENTULUI

Avînd în vedere că după o deschidere de 1 FA sau 2 la culoare licitația este destul de simplă și de multe ori se termină foarte repede, este important să analizăm modul în care decurge licitația după o deschidere de 1 la culoare. Este imposibil ca repondentul să facă un anunț corect dacă nu analizează temeinic informațiile primite, astfel încît să poată evalua cît mai precis mîna deschidentului.

Exemple :

— Deschidentul licitează FA la al 2-lea tur ; el are deci o distribuție regulată, 13—15 PO, 15—16 PO sau 19—20 PO (conform tabelului de la capitolul respectiv).

— Deschidentul a repetat culoarea de deschidere ; el are deci o mînă unicoloră, cu 14—16 DO, dacă a licitat fără salt, sau 17—19 DO, dacă a licitat cu salt.

— Deschidentul a anunțat o a 2-a culoare ; anunțul la nivel 1 nu dovedește că are bicoloră ; poate avea o distribuție regulată 4/4/3/2 sau 4/3/3/3 dacă a deschis cu 1 treflă sau, bineînțeles, bicoloră 5/4, 6/4 etc. Nu putem deduce tipul mîinii sale cînd al 2-lea anunț a fost făcut la nivel 1, ci trebuie așteptată o a 3-a licitație.

— Deschidentul a anunțat o nouă culoare la nivel 2 sau 3 ; el are o distribuție bicoloră și 14—19 DO sau 18—21 DO (sau chiar 20—23 DO dacă a licitat cu salt).

Exemple de interpretare a licitației deschidentului :

1 caro 1 pică Deschidentul are o mînă uniform distribuită cu 13—15 PO.
1 FA

1 cupă 1 FA Deschidentul are o distribuție bicoloră de 14—19 DO cu cel puțin 5 cărți pe cupă pentru că el a anunțat a 2-a culoare la nivel 2 ceea ce promite o bicoloră ; mîinile 4/4 nu sînt însă considerate bicolore ; pe de altă parte, dacă nu avea decît 4 cupe și 4 trefle ar fi deschis cu 1 treflă.
2 trefle

1 cupă 1 FA Deschidentul are o distribuție regulată cu 19—20 PO pentru
2 FA că al 2-lea anunț al său nu este obligatoriu.

1 cupă 1 pică Deschidentul are distribuție bicoloră cu 5 cupe pentru că avînd
2 caro o distribuție regulată ar fi anunțat 1 FA.

1 cupă 2 trefle Nu sîntem siguri că deschidentul are bicoloră, el poate avea
2 caro 4 cupe și 4 caro (culori vecine) ; deschizînd într-o cupă este apoi în imposibilitatea de a licita 2 FA ceea ce ar indica 15—16 PO, el neavînd de fapt decît 13—14 PO.

Repondentul trebuie deci să evalueze cît mai precis cartea partenerului; contractul care se caută este de preferință o manșă pe culoare majoră și majoritatea anunțurilor au drept scop descoperirea unui fit pe majoră.

Cel de-al 2-lea anunț al repondentului presupune deci respectarea următoarelor 3 condiții

- interpretarea corectă a licitației deschidentului ;
- obligația de a încerca găsirea unui fit pe majoră ;
- evaluarea corectă a punctajului pe axă pentru a alege contractul optim.

Notă : Dacă vom constata că punctajul nu ne permite să ajungem în manșă, trebuie să oprim licitația la un nivel cît mai scăzut.

Pentru a simplifica alegerea anunțului la a 2-a licitație a repondentului, putem grupa mîinile în 4 categorii :

1. cu distribuție regulată ;
2. cu distribuție unicoloră ;
3. cu distribuție bicoloră ;
4. de susținere.

1. Mîini cu distribuție regulată

a) Repondentul are distribuție regulată și deschidentul a anunțat de asemenea, distribuție regulată licitînd FA la al 2-lea tur.

Repondentul trebuie să calculeze punctajul pe axă pentru a vedea dacă există 25—26 PO necesare manșei pe FA.

Exemplu :

1 caro	1 pică
1 FA	?

- deschidentul are 13—15 PO ;
- repondentul are următoarele posibilități :
 - cu 5—10 PO = pas (punctaj insuficient) ;
 - cu 10—12 PO = 2 FA (deschidentul decide dacă joacă 2 sau 3 FA) ;
 - cu 13 PO și mai mult = 3 FA.

Dacă deschiderea s-a făcut într-o majoră, repondentul trebuie să se convingă de existența fitului, dînd susținere (chiar cu 3 cărți în culoarea respectivă), înainte de a stabili contractul pe FA. Aceasta este o licitație forcing.

Exemplu :

1 pică	2 caro
2 FA	3 pici

— deschidentul are distribuție regulată cu 15—16 PO ;

— repondentul avînd 12 PO, dorește să joace 3 FA ; licitînd 3 pici forcing, lasă decizia la latitudinea deschidentului ; acesta anunță 4 pici dacă are 5 cărți de pică sau 3 FA dacă are numai 4 pici.

Despre repondent nu se poate crede că are 4 pici deoarece el ar fi licitat direct după 1 pică, 3 pici.

b) Repondentul are distribuție regulată, iar deschidentul a anunțat o distribuție unicoloră.

Dacă deschidentul a deschis într-o majoră, repondentul îl va susține chiar și cu 3 cărți pentru că știe despre existența a minimum 8 atuuri pe axă. Susținerea se dă la nivel 3 sau 4, în funcție de punctaj. Dacă însă repondentul apreciază că punctajul pe axă este insuficient pentru manșă, el trebuie să paseze.

Dacă deschidentul a repetat culoarea promițînd astfel 6 cărți, putem să-i dăm susținerea chiar și cu numai 2 atuuri.

Dacă repondentul nu este sigur că există 8 atuuri pe axă, are 3 anunțuri posibile :

- pas — cu punctaj slab ;
- 2 FA — cu 11—12 PO ;
- 3 FA — cu 13—15 PO.

Exemple :

♠ R-x-x	1 cupă	1 FA
♥ D-x-x	2 cupe	pas
♦ D-x-x-x-x	În ciuda existenței a 8 atuuri pe axă, cu cele 14—16 DO promise de deschident, totalul de 27—28 DO necesar manșei nu poate fi atins, deci repondentul trebuie să paseze.	
♣ x-x		

♠ R-x-x	1 cupă	2 caro
♥ D-x-x	2 cupe	3 cupe
♦ D-V-x-x-x	Nu sîntem siguri că există punctaj de manșă pe majoră.	
♣ V-x		

♠ D-x	1 pică	1 FA
♥ x-x-x-x	3 pici	4 pici
♦ A-x-x-x	Deschidentul a promis 6 pici și 17—19 DO. Repondentul știe că există 8 atuuri și 27—28 DO pe axă deci anunță manșa.	
♣ R-x		

♠ R-D-x-x	1 caro	1 pică
♥ D-x	2 caro	2 FA
♦ R-x-x	Licităm FA chiar dacă avem 8 cărți de caro pe axă.	
♣ D-x-x-x		

Ordinea preferințelor în alegerea contractului de manșă :

- 4 cupe sau 4 pici ;
- 3 FA ;
- 5 trefle sau 5 caro.

c) Repondentul are distribuție regulată și deschidentul a anunțat o bicoloră.

O lungime pe majoră anunțată de deschident trebuie susținută chiar și cu numai 3 cărți, la nivelul corespunzător punctajului pe care-l are repondentul.

Dacă repondentul nu este sigur de prezența celor 8 cărți de atu, în funcție de numărul său de puncte, el poate licita :

- pas ;
- 2 FA ;
- 3 FA.

Cînd repondentul are punctajul minim și deschidentul a anunțat o mînă bicoloră, repondentul trebuie neapărat să revină în prima culoare a deschidentului chiar și cu numai 2 aturi (susținere de politețe).

Pentru a pasa la a 2-a culoare (scurtă), repondentul trebuie să aibă cel puțin 2 cărți în plus în a 2-a culoare față de prima.

În cazul în care repondentul are susținere în culoarea lungă a deschidentului, anunțul de susținere trebuie dat cu salt spre a-l deosebi de susținerea de politețe.

Exemplu :

♠ x-x	1 cupă	1 FA
♥ R-x-x	2 trefle	3 cupe
♦ A-x-x-x-x	— licitația nu este forcing.	
♣ D-x-x		

Considerăm că deschidentul are în mod cert bicoloră dacă a anunțat a 2-a culoare cel puțin la nivel 2.

Dacă anunțul celei de a doua culori s-a făcut la nivel 1, trebuie ca în mod provizoriu să considerăm că deschidentul are distribuție regulată și nu bicoloră. Trebuie să fim foarte atenți pentru a remarca dacă deschidentul anunță o bicoloră puternică.

Exemplu :

1 caro 1 pică

2 cupe

Deschidentul promite deci 18—21 DO. Repondentul este obligat să vorbească cel puțin o dată după o licitație cu salt a partenerului.

Mai există o licitație forcing pentru un tur și anume bicolora scumpă după răspunsul de 2 peste 1.

Exemple :

1 pică 2 caro

3 trefle

sau

1 caro 2 trefle

2 pici

Repondentul este obligat să vorbească cel puțin o dată.

2. Mîini cu distribuție unicoloră

a) Repondentul are distribuție unicoloră iar deschidentul a anunțat o distribuție regulată.

Dacă numărul total de puncte nu pare să fie suficient pentru licitarea manșei, repondentul repetă propria culoare fără salt, ceea ce reprezintă pentru deschident un semnal de oprire.

Exemplu :

1 cupă	1 pică
1 FA	2 pici

1 cupă	2 caro
2 FA	3 caro

1 caro	1 pică
2 FA	3 pici

În aceste trei cazuri deschidentul a anunțat distribuție regulată cu forță diferită dar, în toate cazurile, repondentul apreciază că numărul de puncte promis de deschident este insuficient pentru a juca manșa ; repetarea culorii sale este un semnal de oprire a licitației.

Se remarcă aici 2 aspecte importante :

- repondentul își licitează culoarea estimînd că se poate juca mult mai ușor un contract la culoare decît FA ;
- anunțînd o distribuție regulată, deschidentul are cu certitudine 2—3 cărți în culoarea licitată de partener, ceea ce permite realizarea unei mărci parțiale.

Este esențial ca deschidentul să aibă într-adevăr distribuția regulată.

Nu se licitează FA cu singleton în culoarea partenerului și cu atît mai puțin în altă culoare.

Dacă deschidentul a anunțat o distribuție regulată, repondentul cu distribuție unicoloră (cu mai mult de 6 cărți) poate repeta culoarea cu salt sau poate licita direct manșa, în funcție de rezultatul evaluării punctajului pe axă.

Exemplu :

♠ D-V-x-x-x-x

♥ A-x-x

♦ D-x

♣ x-x

Nr. 1 = 12 DO

♠ D-V-x-x-x-x

♥ A-D-x

♦ D-x

♣ x-x

Nr. 2 = 14 DO

Licitația

1 caro 1 pică

1 FA ?

— cu mîna numărul 1 repondentul anunță 3 pici (este sigur că există 8 atuuri pe axă, dar nu știe dacă sînt 27—28 DO) ;

— cu mîna numărul 2 repondentul licitează manșa (4 pici) fiind sigur că există punctaj suficient.

Se observă că discutăm exclusiv despre numărul de atuuri și nu despre forța lor.

Dacă deschidentul are distribuție regulată, repondentul avînd unicoloră, cu distribuție 5/3/3/2, fără să știe dacă există 8 atuuri pe axă, licitează o culoare de 3 cărți pentru a-l determina pe deschident să-l susțină, dacă este posibil, în prima culoare licitată.

Exemplu :

♠ x-x

♥ A-V-x-x-x

♦ x-x-x

♣ A-D-x

Nr. 1

♠ x-x

♥ A-V-x-x-x

♦ D-x-x

♣ A-D-x

Nr. 2

Licitația

1 caro 1 cupă

1 FA ?

În cazul numărul 1, repondentul trebuie să anunțe 2 trefle sau 2 FA pentru a încerca să obțină de la deschi-

dent susținerea în cupă (repetarea cupei fără salt ar fi semnal de oprire iar cu salt ar promite 6 cărți).

În cazul numărul 2, repondentul trebuie să anunțe treflă cu salt (3 trefle) pentru a obține de la deschident fie licitație de manșă (4 cupe), fie un anunț intermediar (3 cupe), fie anunțul de manșă pe FA, dacă deschidentul nu are 3 cărți pe cupă.

În cazurile prezentate, deschidentul știe în momentul anunțului de treflă că partenerul are 5 cărți pe cupă, fiindcă dacă ar fi avut 4 cupe—4 trefle ar fi anunțat 1 cupă și apoi FA.

Avînd minoră în cinci și nu majoră, este preferabil să considerăm că mîna este regulată și să continuăm licitația pe FA.

Nu se repetă o minoră în 5 decît avînd foarte puține puncte, ca semnal de oprire.

b) Ambii jucători au distribuție unicoloră

În general neavînd pe axă punctaj suficient pentru manșă, mai bine pasăm. Bineînțeles, nu este în interesul echipei ca fiecare jucător să se ambiționeze în relicitarea propriei culori ajungînd la un nivel periculos de înalt, fără să fie sigur că va găsi la partener cel puțin 2 cărți mici în culoarea sa.

În orice caz, știm că dacă repondentul își repetă culoarea în fața unui deschident cu distribuție unicoloră sau bicoloră, el promite cel puțin 6 cărți.

Repondentul trebuie să dețină :

- 5—8 PO pentru repetiția fără salt ;
- 9—10 PO pentru repetiția cu salt.

Repetiția cu salt nu este forcing.

Dacă repondentul are distribuția 5/3/3/2 și suficiente puncte pentru a viza manșă, el trebuie să declare o cu-

loare de 3 cărți pentru a continua licitația deoarece prin repetarea primei culori ar promite 6 cărți în culoare, ceea ce nu este adevărat.

c) Repondentul are distribuție unicoloră, iar deschidentul are distribuție bicoloră.

Cea mai bună soluție în acest caz este să-i acordăm deschidentului susținere de politețe (chiar și cu 2 cărți) în una dintre culorile sale, fără să uităm principiul deja enunțat de a reveni întotdeauna în culoarea de deschidere, exceptînd cazul cînd avem 2 cărți în plus în a 2-a culoare față de prima.

Nu este cazul ca repondentul să-și repete culoarea decît dacă are cel puțin 6 cărți, riscul de a găsi un singleton sau o șicană la deschident fiind mult mai mare dacă acesta are bicoloră.

Repetiția fără salt (5—8 PO) este semn de slăbiciune, iar repetiția cu salt (9—10 PO) este o propunere de manșă non-forcing.

Există de asemenea, mîinile unicolore 5/3/3/2 cu majoră în 5. Dacă mîna este suficient de puternică pentru a propune manșa, fie vom face un anunț de FA, fie vom declara o culoare nouă de 3 cărți, în cazul nostru a 4-a culoare licitată de cei 2 parteneri, deci vom licita forcing.

Exemple :

♠ x-x-x

1 pică 1 FA

♥ D-x

2 trefle 2 pici

♦ R-D-x-x-x

♣ x-x-x

În nici un caz nu declarăm caro ; știm că deschidentul are 5 pici iar punctajul nu ne permite să jucăm manșa chiar dacă deschidentul relicitează.

♠	x-x	1 pică	1 FA
♥	D-x	2 trefle	2 caro
♦	R-D-x-x-x-x	Licităția de 2 caro semnifică o mînă slabă și un caro lung ; dacă repondentul ar fi fost mai puțin puternic primul său anunț ar fi fost 2 caro.	
♣	x-x-x		

♠	D-x-x	1 caro	1 cupă
♥	R-D-x-x-x	2 trefle	2 pici
♦	x-x	Mîna este suficient de puternică pentru a încerca o manșă, dar repondentul nu poate găsi cel mai bun contract de manșă, neavînd suficiente informații. După licitația forcing de 2 pici, deschidentul are ocazia să-și precizeze jocul :	
♣	A-D-x		

- dacă are 3 cupe va da susținere în cupă ;
- dacă are un onor pe pică, va licita 3 FA ;
- dacă are chiar bicoloră, va repeta trefla, pentru a arăta că are distribuție 5—5 sau va licita caro, dacă are 6 cărți în caro.

♠	R-D-V-x-x	1 cupă	1 pică
♥	V-x-x	2 trefle	3 cupe
♦	x-x-x	În ciuda acestei pici superbe, trebuie să facem o concesie deschidentului (o licitație de politețe), licitînd cupa cu salt în ideea în care el are cel puțin 5 cupe.	
♣	R-x		

♠ R-V-x-x-x
 ♥ x-x
 ♦ x-x-x
 ♣ D-x-x

1 cupă 1 pică
 2 trefle 2 cupe

Nu se pune problema repetării picilor ci trebuie să revenim în cupă, aceasta fiind culoarea lungă a deschidentului. Este o licitație de politețe ; ar fi fost necesare 2 cărți în plus la treflă față de cupă pentru a pasa lăsînd să se joace 2 trefle.

Modificări în calcularea punctajului de susținere

Numărarea punctelor de susținere studiată în capitolul corespunzător nu este valabilă decît atunci cînd dăm susținere cu 4 atuuri. Cînd dăm susținere cu 3 atuuri (susținere tîrzie sau de politețe), trebuie să evaluăm mîna de susținere astfel

— Șicana nu mai valorează decît trei puncte, singletonul 2, doubletonul rămîinînd la valoarea de 1 punct.

— Trebuie să adăugăm un punct pentru onorurile în atu și pentru onorurile în a 2-a culoare a deschidentului.

— Dacă partenerul a anunțat o mînă bicoloră sau unicoloră, onorurile pe care le deținem în una din culorile sale trebuie reevaluate, în timp ce culorile nelicitate de acesta devin valori îndoielnice (ex. V-x sau D-x sau V-xx).

— La deschidere, onorurile seci, în afară de A, n-au practic nici o valoare, dar în cursul licitației ele pot fi reevaluate, fie dacă partenerul a propus un contract de FA, fie dacă ele sînt în culoarea declarată de partener.

3. Mîini cu distribuție bicoloră

a) Repondentul a anunțat o mînă bicoloră, iar deschidentul are distribuție regulată.

Dacă repondentul are puține puncte, el trebuie să renunțe la licitarea celei de a 2-a culori și să repete culoarea în 5 cărți, ceea ce va constitui o licitație stop. El este sigur că va găsi la deschidentul cu distribuție regulată 2 sau 3 atuuri.

Dacă repondentul apreciază că punctajul pe axă este suficient de mare pentru a spera într-o manșă, el va declara a 2-a culoare fără salt.

Dacă mîna sa este suficient de puternică pentru a risca să ceară manșa, el își va declara a 2-a culoare cu salt sau va face un anunț de bicoloră scumpă, ambele fiind licitații forcing.

Exemple :

1 caro	1 pică	Bicoloră cu salt ca răspuns ;
1 FA	3 cupe	anunț forcing.

1. caro	1 cupă	Bicoloră scumpă (deschidentul
1 FA	2 pici	nu poate reveni în pică la nivel 2) ; anunț forcing.

1 pică	2 caro	Bicoloră scumpă ; anunț forcing.
2 FA	3 trefle	

În al doilea exemplu, cupa este obligatoriu mai lungă decît pica întrucît altfel, cu o mînă 4—4, repondentul după 1 cupă ar fi licitat 1 FA.

b) Repondentul are distribuție bicoloră, iar deschidentul are distribuție unicoloră.

Dacă deschidentul a repetat o culoare fără salt și repondentul nu are mai mult de 9—10 PO, acesta din urmă trebuie să paseze, chiar dacă i se pare că nu se va juca cel mai bun contract. Este mult prea mare riscul de a ridica licitația cu atît de puține puncte pe axă.

Dacă repondentul are o culoare în 6 cărți, el își poate declara a 2-a culoare, cu condiția ca acest anunț să nu împiedice revenirea la nivel 2 în culoarea sa lungă ; altfel el trebuie să-și repete culoarea.

Exemplu :

♠ R-D-x-x-x-x	1 cupă	1 pică
♥ x-x	2 cupe	2 pici
♦ D-V-x-x		
♣ x		

Nu este cazul ca repondentul să anunțe 3 caro ceea ce ar presupune o carte puternică și ar fi o licitație forcing.

Cu aceeași mîină dar după alt anunț al partenerului, se poate licita și caro :

1 treflă	1 pică
2 trefle	2 caro

Repondentul poate declara caro deoarece această licitație nu-l împiedică pe deschident să revină în pică la nivel 2.

Dacă repondentul apreciază că există șanse de realizare a manșei, el trebuie să declare cea de a 2-a culoare chiar și la nivel 3 sau, dacă este posibil, să dea susținere în culoarea partenerului.

c) Ambii jucători au distribuție bicoloră.

(Firește, este vorba de bicolore diferite).

Este o situație care trebuie tratată cu multă precauție.

Tendința naturală este de a raționa astfel : eu am pică și caro, partenerul meu are cupă și treflă deci putem să jucăm contractul pe FA. Trebuie însă să ținem cont că este foarte dificil să joci FA cu distribuții bicolore din pricina lipsei de comunicație. Este necesar ca în perspectiva unei manșe, fiecare partener să-și anunțe distribuția exactă, astfel încât să nu se ajungă la contract de FA decât dacă nu este posibil nici un alt contract de manșă. De altfel, toate informațiile trebuie schimbate înainte de a ajunge la 3 FA.

Exemplu :

Deschident		Repondent
R-D-x-x-x	♠	x
A-x-x-x-x	♥	R-x-x
R-x-x	♦	A-V-x-x-x
	♣	D-V-x-x

Licitația

1 pică	2 caro
2 cupe	3 trefle
3 caro	3 cupe
4 cupe	pas

Anunțurile 3 cupe și 3 caro sînt susțineri de politețe care au permis descoperirea unui contract pe atu mult mai ușor de realizat decât 3 FA.

Bineînțeles că un repondent cu puține puncte va evita să declare a 2-a culoare la nivel prea ridicat și că va trebui să aleagă repede dintre culorile deschidentului pe cea mai convenabilă, chiar cu riscul nedescoperirii celui mai potrivit atu. În astfel de situații, cei ce se încapățînează să-și repete propriile culori, ridicînd licitația la un nivel primejliș, riscă să joace un contract catastrofal.

4. Mîini de susținere

După anunțul de bicoloră sau unicoloră al deschidentului, repondentul știe dacă există pe axă o culoare majoră în 8 cărți ; dacă licitația n-a demonstrat posibilitatea de a juca FA, repondentul își susține partenerul într-o minoră.

Dacă la a doua vorbire deschidentul n-a anunțat o forță superioară deschiderii minime, repondentul folosește pentru susținere aceeași evaluare a mîinii ca la susținerea directă (ca răspuns la deschidere) deci :

6— 9. S = susținere simplă ;

11—12 S = susținere cu salt ;

13—16 S = susținere cu salt dublu.

Exemplu :

1 caro 1 cupă

1 pică ?

Repondentul care are 4 pici, licitează 2, 3 sau 4 pici, în funcție de punctajul său de susținere, pornind de la ideea că deschidentul are numai 14 DO.

Dacă la al 2-lea tur deschidentul atinge deja nivelul 2 fără să fi demonstrat o forță superioară punctajului minim de 14 DO, repondentul trebuie să țină cont de aceasta.

De exemplu

1 cupă 1 pică

2 cupe ?

Repondentul are următoarele posibilități

— pas cu 6—10 S ;

— 3 cupe cu 11—12 S ;

— 4 cupe cu 13—16 S.

Este esențial să se stabilească un contract final proporțional cu punctajul axei.

O situație mai dificilă apare cînd deschidentul a anunțat o bicoloră cu 14—19 DO ; este destul de delicat pentru repondent să se decidă dacă dă susținere în culoarea scurtă a partenerului și dacă da, la ce nivel ?

Exemplu :

1 pică 1 FA

2 caro ?

Repondentul nu are 3 cărți pe pică pentru a da susținere în majoră dar are 5 cărți pe caro ; el trebuie să liciteze 3 caro lăsîndu-l pe deschident să reliciteze dacă mîna sa este suficient de puternică.

O greșeală care se face curent în această situație constă în anunțarea susținerii cu salt pe caro, sub pretextul numărului de atuuri și fără a ține cont de punctaj.

Exemplu :

♠ x-x

♠ x-x

♥ x-x

♥ x-x-x-x

♦ R-D-x-x

♦ R-D-x-x

♣ R-x-x-x-x

♣ V-x-x

Nr. 1

Nr. 2

Licitație

1 pică

1 FA

2 caro

?

Cu mîna numărul 1 vom licita 3 caro pentru că nu este exclusă manșa pe 5 caro sau 4 pici (dacă deschidentul ar anunța din nou pica).

Cu mîna numărul 2 vom pasa, în ciuda frumoasei cărți de susținere, deoarece nu avem pe axă punctaj de manșă, chiar dacă deschidentul este maximal.

Cînd deschidentul a anunțat la al 2-lea tur de licitație o forță net superioară, deschiderii minime (fie repetînd culoarea cu salt, fie licitînd o bicoloră scumpă), repondentul poate să fie mai tolerant în licitație.

Exemplu :

1 pică 1 FA

3 pici ?

Repondentul ar putea licita 4 pici avînd numai 2 atuuri ($6+2=8$ atuuri pe axă) și destul de puține

puncte întrucît deschidentul licitînd cu salt, a promis 17—19 DO.

La un anunţ de bicoloră scumpă, situaţia este asemănătoare :

♠ R-V-x-x-x

♥ x-x-x

♦ A-x-x-x

♣ x

Licitaţie :

1 caro 1 pică

2 cupe ?

Cu această mînă, repondentul licitează 4 caro (susţinere cu salt), deoarece punctajul pe axă nu poate fi mai mic decît 20 DO. Dacă ar anunţa 3 caro, acesta ar fi un semn de mare slăbiciune şi ar avea drept consecinţă ratarea contractului de manşă (deschidentul ar pasa).

2.6. RECAPITULAREA PRINCIPALELOR ANUNȚURI FORCING

1. La deschidere

- 2 trefle — singura deschidere forcing ;
— impune continuarea licitației pînă la
manșă (cel puțin) sau pînă la anun-
țul de contra al adversarului.

2. Ca răspuns la deschidere

- a) După deschiderea de FA :
— 2 trefle Stayman — forcing pentru un tur de
licitație ;
— toate salturile într-o culoare la nivel 3
reprezintă forcing de manșă.
b) După deschiderile de 1 la culoare :
— toate schimbările de culoare cu salt sau fără
salt (în afara anunțurilor cu salt dublu).
c) După deschiderile de 2 la culoare
— toate răspunsurile sub nivelul manșei.
d) După deschiderea 2 FA :
— toate culorile sub nivelul manșei.
e) După deschiderile de baraj
— toate schimbările de culoare sub nivelul manșei.

3. La a doua licitație a deschidentului

a) Toate anunțurile ce asigură un punctaj minim pentru licitarea manșei

- 25—26 DO pentru 3 FA ;
- 27—28 DO pentru manșa pe majore ;
- 29—30 DO pentru manșa pe minore.

Exemple :

1 caro	2 trefle	1 pică	2 caro
2 cupe		3 trefle	

1 cupă	2 caro	—	anunțul 2 FA este forcing
2 FA			dacă anunțul de 2 caro
			s-a făcut cu o culoare
			foarte lungă și puține
			puncte.
			Repondentul va licita 3
			caro ceea ce nu mai
			reprezintă un anunț
			forcing.

1 cupă	2 trefle	1 caro	1 pică
4 trefle		3 cupe	
licitație forcing		licitație forcing	

b) Toate bicolorele cu salt, chiar și după răspunsul de 1 peste 1 sau 1 FA, sînt forcing, de exemplu

1 pică	1 FA	1 treflă	1 cupă
3 caro		2 pică	

4. La a doua licitație a repondentului :

a) Anunțul celei de a patra culori este întotdeauna forcing.

b) 1 cupă 2 caro

2 FA 3 cupe

Prin 3 cupe forcing se cere deschidentului să decidă contractul de manșă pe cupă sau FA.

c) 1 treflă 1 cupă

orice anunț 3 trefle

În mod normal licitația 1 treflă — 3 trefle nu este forcing.

d) — toate salturile într-o culoare nouă ;

— bicolorele scumpe.

Exemplu :

1. pică 2 cupe 1 caro 1 cupă

2 pici 3 caro 1 FA 2 pici

Dacă adversarii intervin prin contră sau prin 1 FA după deschiderea de 1 la culoare, nici o licitație a repondentului nu este forcing.

Schimbarea culorii 2 peste 1 după pas nu este for-
cing ci promite o singură culoare de cel puțin 5 cărți
în care se poate juca un contract.

5. În intervenții sau în „le reveal“

a) Contra de apel este întotdeauna forcing ; există totuși o excepție cînd partenerul celui ce a contract transformă prin pas, contra de apel în contră de penalizare.

b) Toate licitațiile cue-bid (anunțurile în culoarea adversarului) sînt forcing.

c) Sînt de asemenea forcing, intervențiile la FA ce indică jocuri bicolore.

6. Ca răspuns la intervenție sau în „le reveal“

a) Licitația cue-bid.

b) Schimbarea culorii cu salt.

Exemplu :

Nord	Est	Sud	Vest
1 cupă	1 pică	pas	3 trefle

2.7. INTERVENȚII

În acest capitol vom prezenta licitația defensivă a axei care nu a deschis. Spre a ușura înțelegerea capitolului, vom încerca să definim noțiunile folosite.

Intervenția este un anunț defensiv care se face imediat după ce un adversar a licitat.

„Le reveil“ este anunțul defensiv care se face imediat după ce partenerul și un adversar au pasat.

Se observă deci că intervenția se produce înaintea închiderii licitației adversarilor, în timp ce „le reveil“ are loc după terminarea acesteia, așadar într-un moment în care dacă nu s-ar face, adversarii ar juca ultimul contract licitat.

Nord	Est	Sud	Vest	— 2 trefle
1 cupă	pas	1 FA	2 trefle	reprezintă
				o inter-
				venție

Nord	Est	Sud	Vest	— 2 trefle
1 cupă	pas	pas	2 trefle	reprezintă
				„le reveil“

Nord	Est	Sud	Vest	— contra
1 caro	pas	1 cupă	pas	este o in-
1 FA	contra			tervenție

Vom prezenta în continuare cazurile în care se poate risca o intervenție ; în mod curent acestea sînt în număr de trei, și anume :

1. Contra de apel.
2. Intervenția prin anunțul de 1 FA.
3. Intervenție prin licitarea unei culori cu sau fără salt.

1. **Contra de apel.** Se folosește în general la nivel 1, în urma licitației adversarului, anunțând „contra” ; acest anunț îl obligă pe partener să liciteze chiar avînd zero puncte.

Se consideră contra de apel în condițiile în care numai axa adversă a licitat.

Intervenția noastră prin contra în condițiile în care partenerul a făcut deja un anunț în cursul licitației, se numește **contra de penalizare**.

Jucătorul care a intervenit prin contra de apel trebuie să dețină 14 DO sau mai mult, cu susținere în culorile nelicitate de adversar, cu doubleton, singleton sau șicană.

Exemplu :

- | | |
|-----------|---------------------------------------|
| ♠ x | Contra de apel urmează în acest caz |
| ♥ D-V-x-x | după o licitație de 1 pică. Mîna con- |
| ♦ R-V-x-x | ține 15 DO și scurtime în culoarea |
| ♣ A-D-x-x | licitată de adversar. |

Putem folosi contra de apel avînd una din următoarele distribuții (ultima cifră indică numărul de cărți din culoarea licitată de adversar)

5/4/4/0	Distribuție foarte bună ; prezintă garan-
4/4/4/1	ția unui fit cu partenerul.

4/4/3/2	Distribuție bună ; există posibilitatea ca
5/4/3/1	partenerul să liciteze culoarea în care
	avem 3 cărți.

5/3/3/2
5/5/3/0

Distribuție riscantă pentru contra de apel, din motivele mai sus prezentate. Dacă este posibil încercăm altă lici-tație.

Contra de apel se licitează cu o distribuție 0, 1 sau 2 în culoarea licitată de adversar și minimum 14 DO ; în cazul în care adversarul a licitat două culori, trebuie să avem în plus și cîte patru cărți în culorile care n-au fost licitate.

Exemplu :

Nord	Est	Sud	Vest
1 caro	pas	1 cupă	contra

Contra din Vest indică o mîină cu cel puțin 14 DO și cîte 4 cărți în treflă și pică, culori nedecarate de adversar.

În concluzie, avînd o carte cu 13, 14 sau 15 PO și care nu corespunde distribuțiilor prezentate, este mai bine să pasăm.

Dimpotrivă, avînd o carte cu 16 PO, trebuie să încercăm o intervenție în contră de apel sau o lici-tație avan-tajoasă (în funcție de distribuție).

Cea mai frecventă greșeală a începătorilor, este „contra“ la deschiderea adversă, avînd patru sau cinci cărți în culoarea declarată ; această „agresiune“ va fi interpretată de partener drept contra de apel și va con-duce în final la un contract dezavantajos.

2. Intervenție prin anunțul de 1 FA

Această intervenție este echivalentă deschiderii de 1 FA : mîină puternică, 16—18 PO, distribuție regulată și în plus o ținere sigură în culoarea sau culorile decla-rate de adversar. Această intervenție se folosește numai la nivelul 1, căci la nivelul 2 sau mai sus are o semnifi-

cație convențională, pe care o vom descrie în alt capitol. La această licitație, partenerul răspunde la fel ca la o deschidere de 1 FA.

3. Intervenție prin licitarea unei culori cu sau fără salt

Intervenția prin licitarea unei culori, spre deosebire de deschidere, se face întotdeauna cu o culoare lungă și puternică. Culoarea va fi cu atât mai solidă cu cât intervenția se produce la un nivel mai ridicat.

Trebuie să reținem că intervenția prin licitarea unei culori este deseori periculoasă, adversarul putînd contra cu ușurință.

Să examinăm una dintre situațiile care se pot ivi			
Nord	Est	Sud	Vest
1 pică	2 caro	contra	pas
pas	pas		

Sud contrează cu două sau trei levate sigure în atu, conținînd pe deschiderea partenerului său și pe propriile levate care pot conduce la nerealizarea contractului propus de Est.

Dacă Est a intervenit cu 13, 14 PO și o culoare slabă de atu, el nu-și va îndeplini contractul. Din contră, dacă intervenția a fost făcută cu o culoare lungă și puternică, este sigur că nu va avea nici o cădere sau le va limita la minimum posibil, chiar dacă mîna este slabă în puncte de onor, 7 sau 8, de exemplu.

Iată două mîini dintre care prima cu 14 PO nu poate justifica o intervenție la culoare, în timp ce cealaltă care nu conține decît 8 PO este perfect valabilă.

♠ A-D-x-x

♥ R-x

♦ D-x-x

♣ R-x-x-x

♠ x

♥ D-V-10-9-x-x

♦ R-D-x-x

♣ x-x

Prima mână avînd o distribuție regulată și 14 PO nu poate justifica nici o intervenție, în afara contrei de apel.

Cu mîna a doua, cu o secvență de șase cupe și 8 PO, putem interveni în licitația adversarului cu 1 cupă sau chiar 2 cupe, dacă adversarul licitează 1 pică.

Se poate deci observa că intervenția într-o culoare nu se bazează numai pe numărul de puncte, ci și pe numărul de „levate de joc” pe care le poate obține intervenientul, atuul rămînînd cel declarat de acesta.

Levatele de joc sînt levatele cîștigate cu onoruri sau cu atuuri mici din lungime.

Levatele de onor probabile se evaluează în funcție de onoruri și de lungimi, astfel

A	= 1	R-x	= $1\frac{1}{2}$
A-R	= 2	D-V-x	= $1\frac{1}{2}$
A-R-V	= $2\frac{1}{2}$	R-D-10	= $1\frac{1}{2}$
A-D-V	= $2\frac{1}{2}$	R-D-x	= $1\frac{1}{2}$
A-D	= $1\frac{1}{2}$	R-V-x	= 1
A-V-10	= $1\frac{1}{2}$	D-V-10	= 1

Principiul de evaluare este simplu de înțeles în cazul combinațiilor de A sau A-R ; pentru celelalte cazuri se consideră că o combinație de onoruri care poate furniza fie două levate, fie zero, se evaluează la 1 levată de joc, și așa mai departe. Evaluarea levatelor de joc pentru lungimi se face adăugînd cîte $1\frac{1}{2}$ levată pentru fiecare a 4-a carte dintr-o lungime (în afara culorii de atu) și cîte o levată întreagă pentru fiecare a 5-a carte.

Exemplu :

♠ A-V-10-x	combinația A-V-10	= $1\frac{1}{2}$
♥ D-V-x-x-x-x	combinația D-V-x	= $1\frac{1}{2}$
♦ x-x	a 4-a pică	= $1\frac{1}{2}$
♣ x	a 4-a cupă	= $1\frac{1}{2}$
	a 5-a și a 6-a cupă	= 2

Total = 5 levate de joc

Este de remarcat că o culoare puternică, de exemplu, R-D-V-10-x-x conține 5 levate de joc.

Știind numărul de levate probabile de joc pe care le poate furniza o mână, vom vedea în ce condiții se pot face intervențiile prin licitarea unei culori

a) La nivel 1, mâna trebuie să conțină fie o culoare în cinci cărți cu două onoruri, fie în șase cărți cu un onor, fie în șapte cărți oarecare și între $4\frac{1}{2}$ — $6\frac{1}{2}$ levate de joc.

b) La nivel 2 fără salt : o culoare în cinci cărți cu trei onoruri sau de șase sau șapte cărți cu două onoruri și $5\frac{1}{2}$ — $6\frac{1}{2}$ levate de joc.

c) La nivel 2 sau 3 cu salt : o culoare în șase sau șapte cărți cu onoruri și șase sau șapte levate de joc (partenerul va susține cartea cu unul sau două onoruri). Licitarea de 3 la culoare în intervenție este, de obicei, defensivă, subordonată regulii lui $\frac{2}{3}$, riscul maxim pe care ni-l putem deci asuma este nerealizarea contractului având 2 sau 3 căderi (3 căderi în nevulnerabil sau 2 căderi în vulnerabil).

Intervenția prin cue-bid

Anunțul cue-bid presupune licitarea culorii adversarului imediat după deschidere (Nord 1 cupă ; Est 2 cupe). Este o licitație agresivă, se face cu o mână puternică (aproape de deschiderea de 2 trefle), cu scurtime în culoarea licitată. Prin această intervenție se comunică partenerului exclusiv informații de punctaj, lăsând la alegerea acestuia natura contractului.

Intervenția prin cue-bid pe două culori

Promite o mână bicoloră cu cel puțin cîte 5 cărți în celelalte două culori nelicitate.

Exemplu :

Nord	Est	Sud	Vest
1 caro	pas	1 pică	2 caro

Licitația 2 caro promite cel puțin cîte cinci cărți în cupă și treflă. Este de remarcat că Vest poate licita și un cue-bid în pică (culoare scumpă).

TABEL RECAPITULATIV AL INTERVENȚIILOR

Intervenția	Condiții necesare
Contra	14 DO și mai mult ; susținere în culorile nedecarate
1 FA	Corespunde deschiderii de 1 FA
Culoare	Nivel 1 = $4^{1/2}$ — $6^{1/2}$ levate de joc Nivel 2 = $5^{1/2}$ — $6^{1/2}$ levate de joc Salt = 7 sau 8 levate de joc

2.8 RĂSPUNSURI LA INTERVENȚII

1. Răspunsuri la contra de apel

Răspunsul partenerului la contra de apel este obligatoriu chiar în condițiile în care mîna sa are zero puncte. Există însă o excepție de la această regulă ; atunci cînd mîna sa conține cel puțin cinci atuuri cu onoruri care nu pot fi capturate din furșetă (de tipul R-D-V-x-x sau D-V-10-x-x) în culoarea contrată și cel puțin un A sau o combinație R-D într-o altă culoare. În aceste condiții „pas“ din partea repondentului transformă contra de apel în contra de penalizare. „Pas“ sub pretextul „slăbiciunii“ nu există.

Răspunsul la contra de apel fiind deci obligatoriu, este importantă licitația repondentului deoarece intervenientul nu poate ghici forța mîinii acestuia, mîină care poate fi nulă, medie sau puternică. Din acest motiv, vom clasifica răspunsurile, în funcție de forța mîinii repondentului, în trei categorii

- a) slab ;
- b) mediu ;
- c) puternic.

- a) Răspuns de slăbiciune (0 la 7 DO).

Se răspunde în culoarea cea mai lungă la nivelul cel mai mic cu putință ; avînd două culori de aceeași lungime, se răspunde cît mai economic. Să nu uităm că există posibilitatea ca repondentul să fie obligat să anunțe o culoare în trei cărți, în cazul în care singura sa culoare lungă este tocmai cea licitată de adversar.

După răspunsul de slăbiciune, în principiu, partenerul nu va relicita chiar dacă are susținere cu patru cărți în culoarea licitată. Totuși, dacă intervenientul relicitează, aceasta indică un punctaj de 17 sau 18 DO, iar anunțarea unei noi culori, promite cel puțin cinci cărți în această culoare.

Deci în acest moment există mai multe posibilități de licitație ; să numim jucătorii 1, 2, 3, 4 primul fiind deschidentul, al doilea cel care a intervenit prin contra de apel etc., jucătorul 4 fiind cel care este în situația de a răspunde cu o mînă slabă, cu $0 \div 7$ DO.

Dacă jucătorul 3 face un anunț imediat după contra de apel, cel de-al 4-lea jucător nu mai este obligat să vorbească decît în măsura în care mîna sa conține 4—7 DO.

Dacă jucătorul 3 recontrează, al 4-lea va căuta o culoare de salvare la cel mai mic nivel cu putință.

b) Răspuns de forță medie, 8—10 DO sau 7—9 PO.

Se răspunde în culoare cu salt, alegînd dintre culorile deținute, culoarea majoră (chiar dacă este mai scurtă decît minora).

Nu este o licitație forcing, ci dă posibilitatea jucătorului numărul 2 de a se gîndi la manșă, în cazul în care este maximal și dacă există fit în culoarea de răspuns. Cînd jucătorul 2 este minimal și are doar 3 atuuri, va pasa.

Dacă jucătorul numărul 4 are o distribuție neregulată, fără majoră în patru declarabilă și dacă are o ținere în culoarea adversarului, trebuie să liciteze mai curînd 1 FA decît o minoră scurtă cu salt.

Dacă jucătorul numărul 3 licitează iar jucătorul numărul 4 are patru cărți în culoarea licitată, el va contra.

Exemplu :

Nord	Est	Sud	Vest
1 caro	contra	1 pică	contra

Aceasta este contră de penalizare și indică o mînă cu 8—10 DO și patru pici.

În cazul în care jucătorul 3 a licitat, cu o mînă de 8—10 DO, jucătorul 4 va licita culoarea cu salt.

Exemplu :

♠ x-x
♥ D-V-x-x-x
♦ R-D-x
♣ x-x
Licitație

Nord	Est	Sud	Vest	3 cupe nu este un
1 caro	contra	1 pică	3 cupe	anunț forcing.

c) Răspuns de forță (11 DO sau peste 10 PO)

Acest punctaj ne permite să ne gîndim deja la realizarea unei manșe. Avînd o majoră în cinci sau mai multe cărți și 11 PO, vom anunța direct manșa (4 cupe sau 4 pici) chiar dacă majora noastră nu conține onoruri, întrucît partenerul nostru, prin contra de apel, a promis țineri în culorile diferite de culoarea de deschidere.

Cu distribuție regulată, oprire în culoarea de deschidere (A-V-x ; R-V-x ; D-9-x-x etc.), fără majoră în patru cărți declarabilă și cu 10—11 PO, vom răspunde 2 FA. În aceleași condiții, dar cu 12—13 PO vom licita direct 3 FA.

Cu alte distribuții care nu corespund cazurilor descrise mai sus și 11—13 DO, vom licita cue-bid, prin care vom informa partenerul că este necesar să-și liciteze culoarea cea mai bună și cea mai economică, în intenția de a găsi un fit care să permită licitarea manșei.

TABEL RECAPITULATIV CU RĂSPUNSURILE LA CONTRA DE APEL

Zona slabă 0—7 DO	Culoarea cea mai lungă la nivelul minim
-----------------------------	---

Zona medie 8—10 DO sau 7—9 PO	Cuoarea cu salt sau 1 FA
--	--------------------------

Zona puternică 11 DO sau 10 PO	Manșă directă pe majoră ; 2 sau 3 FA sau cue-bid
--	--

2. Răspunsuri la intervenție prin 1 FA

Sînt aceleași răspunsuri ca și la deschiderea de 1 FA ; licitația în convenția Stayman ca răspuns la intervenția prin 1 FA nu se folosește însă decît cu parteneri avizați, în această situație fiind de preferat un cue-bid.

Exemplu :

Nord	Est	Sud	Vest
1 caro	1 FA	pas	2 caro

Prin anunțul 2 caro se cere partenerului să precizeze dacă are 4 cupe sau 4 pici.

3. Răspunsuri la intervenția prin licitarea unei culori

În general, cel mai bun răspuns la licitarea unei culori este susținerea acesteia, susținere care poate fi dată cu mai puține atuuri decît pentru deschidere, întrucît culoarea de intervenție este totdeauna lungă și puternică. Deci la nivel 1 se poate susține culoarea cu 3 atuuri, iar dacă intervenția s-a produs la nivel 2, se poate susține chiar cu un onor în doubleton.

Repondentul, schimbînd culoarea, arată că

— nu are decît una sau două cărți mici în culoarea de intervenție ;

— are o culoare frumoasă, în general compusă din 6 cărți ;

— are o mînă foarte slabă și dorește ca partenerul să paseze imediat.

Scopul schimbării culorii fiind de a evita o nerealizare a contractului de către partenerul care a licitat, este total eronat ca fiecare să-și reliciteze culoarea sa.

Dacă acest anunț se face cu o culoare de atu îndoielnică, nu se va putea evita căderea contractului ; nu trebuie înlocuită culoarea partenerului, care prin definiție este lungă și solidă printr-o altă care este mult mai slabă. Este inutil să mai spunem că rezultatul este dezastruos dacă fiecare partener se încapățînează să liciteze propria sa culoare, ridicînd astfel, nivelul de licitație periculos de mult, fără să găsească totuși soluția optimă.

Există totuși un caz în care schimbarea culorii nu constituie un semnal de oprire : atunci cînd repondentul anunță o culoare majoră după o intervenție a partenerului său într-o minoră ; această licitație poate fi făcută avînd un mic fit în minoră, în scopul căutării unei manșe ce necesită 10 levate în loc de 11.

Exemple :

Nord	Est	Sud	Vest
1 pică	2 trefle	pas	2 caro
Stop misfit, lungime și slăbiciune pe caro.			
Nord	Est	Sud	Vest
1 pică	2 trefle	pas	2 cupe

Licitație ambiguă încăutarea unui contract mai bun, dar în același timp promisiunea unei culori bune de 5 cărți.

♠ A-D-V-x-x-x

♥ V-x-x

♦ x-x

♣ x-x

Cu această mână, după intervenția partenerului în cupă, nu trebuie licitată pica deoarece ar presupune misfit ci se acordă susținere în cupă (V-x-x constituie o susținere excelentă pentru o culoare de intervenție).

Anunțul de pică l-ar face pe partener să paseze chiar cu un doubleton sau singleton pe pică.

Deci în intervenții este preferabil să dăm susținere la culoare ; pentru a face acest lucru este normal să calculăm numărul de levate de joc și nu punctajul, căci intervenția se evaluează ea însăși în levate de joc.

2.9 LICITAȚIA ÎN „LE REVEIL“

Licitația în „le reveal“ a fost definită la prezentarea intervențiilor. Am văzut că sînt mîini cu 13, 14 sau 15 PO cu care nu se poate face nici un fel de intervenție, fie din pricina distribuției ce nu convine pentru o contră de apel, fie pentru că nu au o culoare lungă și puternică spre a permite o intervenție la culoare. Acest lucru nu este valabil dacă partenerul celui ce a pasat cu o mînă destul de puternică redeschide licitația (licitează în „le reveal“).

Exemplu :

Nord	Est	Sud	Vest
1 caro	pas	1 FA	pas
2 caro	pas	pas	?

Jucătorul aflat în Vest trebuie să înțeleagă că adversarii care au anunțat, unul o deschidere minimă, celălalt un răspuns de slăbiciune, nu dețin probabil un număr total de puncte mai mare decît al axei sale și trebuie să reia licitația chiar și cu o mînă foarte slabă (7, 8 PO sînt suficiente dacă există un mic fit pe cupă și pe pică).

Bineînțeles, dacă partenerul deschidentului a pasat la deschidere (ceea ce indică mai puțin de 5 PO) licitația în poziția a 4-a este absolut firească.

În această ultimă poziție nu există decît un singur caz în care nu trebuie să licităm : cînd avem lungime în culoarea de deschidere ; vom înțelege atunci că partenerul are puține puncte și că deschiderea este foarte puternică.

De asemenea nu se intervine în „le reveal“ cînd licitația adversarilor a demonstrat superioritatea lor în puncte de onor (schimbarea culorii 2 peste 1, licitații cu salt etc.) sau după o deschidere puternică de 1 FA.

Tendința generală este mai curînd de a interveni în licitația adversarilor decît de a licita în „le reveal“

1. „Le Reveal“ într-o culoare

Anunțul se face cu o culoare în 5 cărți sau mai multe și avînd 7—10 PO. Nu se licitează cu distribuțiile 5/4/3/1 cînd singletonul este în culoarea adversarilor sau cînd adversarii au declarat cele 2 culori în care avem scurtime; în acest caz este preferabil un anunț de contra.

2. „Le Reveal“ prin FA

Aceasta indică o distribuție regulată, 10—12 PO și firește o oprire în culoarea adversarilor.

3. „Le Reveal“ prin contra

Se utilizează cît mai des cu putință deoarece permite partenerului care a pasat avînd poate forță în culoarea adversarului, să paseze din nou, transformînd contra noastră de apel în contra de penalizare.

Se poate anunța contra în „reveal“ într-o mulțime de situații și fără să se țină cont de distribuție cu aceeași rigoare ca la licitația de intervenție

— se poate anunța cu mai mult de 2 cărți în culoarea adversarului și neavînd obligatoriu ținere în celelalte culori ba chiar și cu unicoloră ;

— se poate anunța începînd cu 7—8 PO (dacă distribuția este favorabilă) chiar și la nivel 1.

Firește, dacă partenerul vorbește după contra, avem 2 posibilități :

- pas — dacă avem numărul minim de puncte cerut de intervenție ;
- o a doua licitație dacă avem punctaj superior.

Nu trebuie să uităm că licitația în „le reveal“ nu are drept scop căutarea unei manșe ci este numai o luptă pentru o marcă parțială.

Există cazuri în care putem anunța în „reveal“ o culoare cu salt sau cue-bid, acestea fiind anunțuri deja discutate la capitolul de intervenții.

TABEL RECAPITULATIV AL LICITAȚIEI ÎN „LE REVEIL“

Anunț la culoare	— 7—10 PO ; 5 cărți în culoare ;
1 FA	— 10—12 PO ; distribuție regulată ;
Contra	— în toate cazurile cînd anunțurile sus menționate nu sînt posibile ; pornind de la 7 PO.

2.10 RĂSPUNSURI LA ANUNȚURILE FĂCUTE ÎN „LE REVEIL“

Să nu uităm că licitația în „le reveal“ se face deseori ținând cont de o destul de serioasă forță a partenerului, spre deosebire de intervenții care se fac ținând cont exclusiv de forța propriei mîini.

Jucătorul aflat în situația de a răspunde după o licitație în „le reveal“ a partenerului, nu are motive să facă anunțuri de forță, chiar dacă are o mîină puternică. Face excepție cazul în care forța sa este cu mult mai mare decît s-ar fi putut prevedea.

În general numărul de puncte nu este un secret pentru partener ; ceea ce partenerul nu cunoaște este distribuția cărții. După anunțurile în „le reveal“ (care nu pot depăși 10 PO), fie pasăm, fie dăm susținere simplă. Susținerea cu salt se dă numai cu o distribuție de excepție.

După un anunț în „le reveal“ făcut după 1 FA, o simplă evaluare a punctajului pe axă ne va arăta dacă este oportun să vorbim sau să pasăm.

După contra în „le reveal“, răspunsurile sînt asemănătoare celor de la contra de apel cu diferența că pentru licitația cu salt sau cue-bid sînt necesare cel puțin 4 puncte în plus, iar pentru saltul în culoare sînt necesare 5 cărți, deci:

- cu 14—16 DO = salt în culoare ;
- cu 14—15 PO = salt pe FA ;
- cu 14—15 PO = cue-bid.

În toate cazurile trebuie însă multă prudență pentru că putem găsi la partener numai 7 PO.

2.11 RĂSPUNSURI LA DESCHIDERA DE 2 LA CULOARE

1. Schimbarea culorii 2 peste 2

Răspunsurile la această licitație se aseamănă cu răspunsurile 1 peste 1, dar se pot da cu punctaj mai mic (pornind de la 4 puncte sau chiar de la 3, dacă se declară o majoră lungă); de exemplu avînd mîna următoare : D-V-10-x-x-x, licităm 2 pici după 2 cupe sau 2 cupe după 2 caro.

Răspunsul 2 peste 2 este forcing : este ambiguu din punct de vedere al forței, pentru că se poate da cu 4 puncte sau cu o mîna mult mai puternică. Nu se licitează însă o culoare avînd mai puțin decît D-10-x-x. Avînd mai multe culori de 4 cărți, se anunță mai întîi cea mai economică cu 2 culori de lungime inegală se anunță cea mai lungă și cu 2 culori de 5 cărți, cea mai scumpă.

2. Schimbarea culorii 3 peste 2 fără salt

Exemplu :

2 cupe 3 caro

Condiții necesare pentru această licitație

— minim 7 PO ;

— o culoare cu cel puțin 5 cărți cu un onor mare sau 2 onoruri mici.

Este un răspuns forcing de manșă.

Se poate licita și cu o culoare în 4 cărți (dar foarte frumoasă) și cu fit în culoarea de deschidere.

3. Susținere simplă

Este o licitație convențională, tentativă de șlem ; se anunță cu cel puțin 9 puncte de onor și cu cel puțin un A.

Să nu uităm că deschiderea s-a făcut într-o culoare lungă și puternică deci susținerea se poate da și cu 3 atuuri mici. Nu dăm susținere simplă dacă avem o culoare de 5 cărți sau chiar o culoare frumoasă de 4 cărți, de exemplu : A-D-V-x sau R-D-V-x ; în acest caz este preferabil să schimbăm culoarea.

4. Susținere cu salt

În principiu nu se folosește această licitație decât pe majore deoarece, de exemplu pe caro se depășește nivelul de 3 FA (2 caro—4 caro).

Susținerea cu salt se dă cu 7—10 puncte de susținere, nu mai mult, fără nici un A ; este deci o licitație mai slabă decât susținerea simplă.

Nu se poate spune că ar fi o licitație stop dar deschidentul nu trebuie să încerce o tentativă de șlem, decât dacă deschiderea sa este cu adevărat foarte puternică (22—23 DO, fără onoruri izolate, fără mai puțin de 3 A sau 2 A și o șicană).

Semnalăm aici că, dacă deschidentul intră în convenția Blackwood pentru investigarea șlemului, prin primul răspuns se precizează numărul de R, știut fiind din condițiile necesare licitației de susținere cu salt că repondentul nu are nici un A.

5. Răspuns 2 FA

Este un răspuns negativ dar forcing pentru un tur.

Se dă cu 4—7 PO, cînd nu există posibilitatea unei alte licitații dintre cele prezentate.

Este o licitație convențională deci nu promite distribuție regulată și nici nu neagă existența unei susțineri în atu. Este posibil ca repondentul să aibă o susținere normală pe atu dar să n-o poată anunța din pricină că nu îndeplinește celelalte condiții cerute. El răspunde deci 2 FA, urmînd să dea susținere la următorul tur de licitație (este în mare măsură motivul pentru care acest anunț este forcing).

6. Răspuns 3 FA

Este o licitație naturală deci o propunere de a juca manșa pe FA.

Condiții necesare :

- 8—10 PO ;
- distribuție regulată ;
- fără posibilitatea de a da un răspuns dintre cele menționate anterior.

Nu este o licitație de oprire, dar poate fi jenantă, pentru deschident, motiv pentru care este bine să n-o folosim decît ca ultimă soluție.

♠	R-x-x	După o deschidere de 2 cupe, un alt
♥	x-x	răspuns decît 3 FA nu este posibil.
♦	A-x-x-x	
♣	D-x-x-x	

Notă : Nu s-a analizat schimbarea culorii cu salt, licitație practică de unii jucători, dar care prezintă inconvenientul major de a ridica prea repede nivelul licitației fără să se obțină avantaje semnificative.

TABEL RECAPITULATIV AL RĂSPUNSURILOR LA DESCHIDERE 2 LA CULOARE

Schimbare 2 peste 2	4 PO și mai mult
Schimbare 3 peste 2	7 PO și mai mult ; 5 cărți
Susținere simplă	9 PO și mai mult
Susținere cu salt	7—10 S ; fără A
2 FA	4—7 PO
3 FA	8—10 PO

2.12 RĂSPUNSURI LA DESCHIDEREA ÎN 2 TREFLE

Deschiderea în 2 trefle este o licitație convențională, ea indicînd exclusiv numărul de puncte (23 PO sau 24 DO) fără să facă vreo precizare privind distribuția sau numărul de trefle.

Răspunsul este obligatoriu, chiar și cu 0 puncte, și este convențional, ca și deschiderea ; licitația trebuie continuată pînă la manșă. De cele mai multe ori această manșă se realizează în exclusivitate cu cartea deschiden-tului, dar prin licitație se pot afla informații din care să rezulte dacă se poate merge spre șlem.

În concluzie, la deschiderea de 2 trefle se pot da urmă-toarele răspunsuri convenționale

- a) 2 caro — fără A ; cu mai puțin de 8 PO ;
- b) 2 FA — cel puțin 8 PO fără A ; cu distribuție probabil neregulată ;
- c) cu 1 A, cu orice număr de puncte și orice distribuție se anunță culoarea Asului
 - 2 cupe — cu A de cupă ;
 - 2 pici — cu A de pică ;
 - 3 trefle — cu A de treflă ;
 - 3 caro — cu A de caro.
- d) 3 FA — cu 2 A și orice distribuție.

Există o convenție care permite, atunci cînd repondentul are 2 A, pe deschiderea de 2 trefle să indice culoarea Așilor astfel

— 3 FA — cu 2 A de același rang de culoare (majoră sau minoră) ;

— 3 pici — cu 2 A de aceeași culoare (roșii sau negri) ;

— 3 cupe — cu 2 A amestecați (unul roșu, unul negru, unul minor, unul major).

Utilitatea acestei convenții este de a permite deschidentului ca, în cazul în care el nu are decît un A, să afle culoarea Așilor partenerului.

2.13 LICITAȚII COMPETITIVE

În continuare vom studia în ce măsură intervențiile jucătorilor numărul 2 și 4 (axa adversă) pot influența declarațiile deschidentului și ale partenerului său.

Este imposibil să se studieze toate situațiile care apar în licitație pentru că sînt nenumărate ; se pot însă prezenta cîteva situații clasice pe care este bine să le cunoaștem.

1. Licitația jucătorului numărul 3 după intervenția jucătorului numărul 1

a) După o intervenție de 1 la culoare.

Dacă repondentul poate face un anunț de schimbare a culorii 1 peste 1, în ciuda intervenției, el trebuie să liciteze chiar cu numai 5 PO.

Dacă intervenția îl împiedică pe repondent să-și anunțe culoarea la nivel 1 și-l obligă să liciteze la nivel 2, aceasta este ca și cum el ar schimba culoarea 2 peste 1, dar cu condiție ca noua culoare să fie inferioară ca rang culorii de deschidere.

Dacă intervenția nu-i mai permite repondentului să anunțe la nivel 2 o culoare de rang superior celei de deschidere sau chiar o culoare la nivel 3, acesta trebuie să procedeze cu multă prudență.

Exemplu :

Nord	Est	Sud	Vest
1 pică	2 caro	2 cupe	

Anunțul de 2 cupe are aceeași semnificație și impune respectarea aceluiași cerințe ca și când intervenția nu ar fi avut loc.

Nord	Est	Sud	Vest
1 pică	2 cupe	3 caro	
sau			

1 caro 1 pică 2 cupe

În aceste ultime 2 exemple repondentul anunță schimbarea culorii fără salt, aceasta fiind licitație forcing. Dacă are punctaj minim, deschidentul își repetă culoarea la nivel 3 sau anunță 2 sau 3 FA.

În multe cazuri este preferabilă o licitație de susținere chiar și numai cu 3 cărți în loc de a face un anunț periculos, de schimbare a culorii.

Exemple :

	Nord	Est	Sud	Vest
♠ x-x	1 cupă	2 caro	2 cupe	

♥ V-x-x

♦ R-x-x

♣ A-D-x-x-x

Este preferabil anunțul 2 cupe decât schimbarea culorii (3 trefle) cu ridicarea nivelului de licitație.

	Nord	Est	Sud	Vest
♠ x-x-x	1 caro	1 pică	2 caro	

♥ R-D-x-x

♦ R-D-x

♣ x-x-x

Este preferabil anunțul 2 caro decât schimbarea culorii la 2 cupe, fapt care l-ar împiedica pe deschident să-și repete culoarea la nivel 2.

Răspunsul de 1 FA după intervenția jucătorului numărul 2, are sens diferit ; promite 8—10 PO, distribuție regulată și o oprire în culoarea adversarilor.

Răspunsul de 2 FA, cu sau fără salt, indică întotdeauna 11—12 PO, distribuție regulată și cel puțin o oprire serioasă în culoarea de intervenție.

Răspunsul de susținere, cu sau fără salt, își păstrează semnificația dar, după cum am văzut, deși susținerea simplă se poate da cu numai 3 atuuri (cînd altă licitație nu ne satisface), este preferabil să fim prudenți.

Schimbarea culorii cu salt necesită întotdeauna minimum 16 PO dar, dacă repondentul are fit în culoarea de deschidere, este preferabil să liciteze cue-bid.

Exemplu :

	Nord	Est	Sud	Vest
♠ x	1 cupă	1 pică	2 pici	
♥ D-V-x-x	După intervenția jucătorului numărul 2 cu 1 pică este preferabil să licităm cue-bid decît să schimbăm culoarea cu salt pe			
♦ A-R-x-x				
♣ R-D-V-x	treflă sau caro.			

În sfîrșit, mai există posibilitatea, deloc de neglijat, de a contra intervenția (contra de penalizare).

Intervențiile sînt licitații periculoase. Cu 4 atuuri bune și 3—4 levate defensive trebuie să contrăm fără nici o ezitare și fără teama că vom acorda o manșă adversarilor.

Veți întîlni deseori jucători care fac permanent intervenții jenîndu-vă licitația ; contrați-i și veți vedea că după cîteva căderi contrate se vor calma și vă vor lăsa să licitați în liniște. Această contră trebuie înțeleasă de partener ca o contră de penalizare deoarece el este deschidentul.

b) După o intervenție prin contra

Cu mai mult de 10 PO, jucătorul numărul 3 poate recontra; oricare ar fi distribuția cărții sale, acest recontra nu indică deci un fit pe culoarea de deschidere.

Toate licitațiile (în afară de recontra) indică mâini relativ slabe (ele neputînd depăși 9 PO) și nonforcing, chiar dacă s-ar anunța cu salt, fie în susținere, fie în schimbarea culorii.

În această poziție jucătorul numărul 3 are interes să liciteze cu salt, chiar dacă are puține puncte, pentru a jena răspunsul jucătorului numărul 4.

Exemplu:

Numărul 1	Numărul 2	Numărul 3	Numărul 4
1 cupă	contra	3 cupe	—
1 cupă	contra	2 pici	—

În aceste 2 exemple, jucătorul numărul 3 nu a recontrat deci el nu poate avea 10 PO; anunțul său poate jena răspunsul jucătorului numărul 4.

Bineînțeles, că nu trebuie să ne asumăm riscuri inutile sub pretextul barajului.

Susținerea cu salt, după o contră de apel, indică 8—9 S.

Schimbarea culorii cu salt indică existența unui punctaj foarte slab dar și o culoare lungă și puternică.

Semnalăm că barajul în susținere este foarte frecvent pe cînd barajul într-o nouă culoare este rar.

După intervenția prin contră, jucătorul numărul 3 poate face pur și simplu o schimbare a culorii, care în acest caz nu va fi forcing, fiind limitată la 9 PO.

Dacă schimbarea culorii se face la nivel 2, promite 5 cărți și în jur de 7—9 PO; dacă se face la nivel 1 promite numai 4 cărți.

O altă licitație posibilă în această poziție este răspunsul de 1 FA, care indică distribuție regulată și 7—9 PO; este un anunț foarte util pentru că, avînd o mîină cu această forță, dacă jucătorul numărul 3 pasează după contra, el se va afla într-o situație neplăcută la următorul tur de licitație.

Exemplu :

	Nr. 1	Nr. 2	Nr. 3	Nr. 4
♠ x-x	1 pică	contra	pas	2 cupe
♥ R-x-x	pas	pas	?	
♦ V-x-x-x				
♣ R-V-x-x				

Presupunînd că licitația decurge în acest fel, dacă jucătorul numărul 3 nu a anunțat 1 FA la primul tur de licitație, el va fi obligat să paseze la turul 2 deoarece a ratat un palier pentru a da informații despre mîina sa. Avînd în vedere că majoritatea punctelor sînt deținute de deschident și repondent, nu este normal să-i lăsăm pe adversari să joace un mic contract de marcă parțială.

c) După o intervenție prin 1 FA

Această situație este asemănătoare cu precedenta. Pornind de la 8 PO, jucătorul numărul 3 trebuie să contreze, oricare ar fi distribuția sa. Dacă însă anunțul de contra exprimă o mîină slabă, cu maximum 7 PO și nu este forcing, intervenția prin 1 FA este cea mai periculoasă pentru axa care o face. Dacă jucătorul care intervine prin 1 FA în a 2-a poziție are neșansa să întîlnească un partener cu 0 puncte sau foarte slab, această intervenție, chiar făcută cu 16—18 PO poate fi absolut dezastuoasă, dacă jucătorul numărul 3 contrează; ori începînd de la 8 PO numărul 3 are certitudinea că majoritatea

punctelor de onor se află pe axa sa (13+8) ; dacă deschidentul n-are decît 13 PO, căderile nu vor fi prea numeroase, dar oricum cu acest punctaj axa nu vizează manșa. Dacă deschidentul are puțin mai multe puncte decît minimum (15—16 PO) de exemplu, totalul pe axă ajunge la 23—24 PO ceea ce dovedește că numărul 4 nu are nimic ; în acest caz se poate vedea un contract de 1 FA cu 2—3 căderi contrate. Este o ocazie pe care nu trebuie s-o neglijăm.

Anunțul unei culori după intervenția de 1 FA indică deci o culoare lungă și mai puțin de 8 PO (evident nu este licitație forcing). Nu se folosește niciodată barajul după o intervenție de 1 FA ; este inutil și periculos pentru că jucătorul numărul 4, fiind perfect informat asupra numărului de puncte și asupra distribuției partenerului, poate cu ușurință să știe dacă este mai bine să contreze sau să continue licitația printr-un anunț superior.

2. Licitația jucătorului numărul 1 după Intervenția jucătorului numărul 4 (A doua licitație a deschidentului).

În această situație nu trebuie să uităm că jucătorul numărul 3, deci partenerul deschidentului, va mai vorbi o dată.

Nu este deci neapărat necesar ca deschidentul să facă un nou anunț, dacă nu are nimic important de anunțat. Deschidentul nu se află aici în situație forcing. Dacă face totuși un nou anunț, acesta are drept scop să indice o deschidere mai puternică decît minimum, sau o distribuție specială.

Simpla repetiție a culorii de deschidere fără intervenția jucătorului numărul 4, ar fi un anunț de slăbiciune ; după intervenție semnifică însă o culoare foarte solidă.

Exemplu :

Nord	Est	Sud	Vest
1 cupă	pas	1 pică	2 caro
2 cupe			

Deschidentul care repetă cupele fără să fie forțat să liciteze (partenerul său mai are dreptul să vorbească după intervenția jucătorului numărul 4), promite o cupă frumoasă și mai multe puncte decât minimum de deschidere.

O greșeală care se face frecvent este repetarea culorii cu o deschidere minimă sub pretext că există 5 cărți în culoarea respectivă. Să nu confundăm culorile repetabile (culori care pot fi repetate în caz de necesitate) cu ceea ce înseamnă o culoare frumoasă și lungă pe care avem interes să o repetăm chiar dacă nu sîntem obligați. În această situație nu există decât 2 anunțuri care indică ceva mai multe puncte : anunț de bicoloră economică sau susținere simplă în culoarea repondentului.

Exemplu :

Nord	Est	Sud	Vest
1 pică	pas	1 FA	2 caro
2 cupe			

Nord profită de ocazia ce i-a fost oferită și anunță cea de-a 2-a culoare a sa la un nivel scăzut, indicînd în același timp și numărul de puncte, pe care nu-l comunicase prin deschidere.

Exemplu :

Nord	Est	Sud	Vest
1 caro	pas	1 pică	2 trefle
2 pici			

Nord, care are 4 cărți pe pică și puține puncte, își susține partenerul cu prima ocazie ivită pentru că probabil i-ar fi destul de greu să o facă mai târziu la un nivel mai ridicat.

Principiul general al licitației competitive :

De câte ori nu aveți ceva important de anunțat iar jucătorul ce vă precede a licitat, este mai bine să pasați și să-l lăsați pe partener să vorbească întrucât acesta poate licita la nivel foarte scăzut sau poate contra declarația adversarilor obținând o amendă serioasă care n-ar fi fost posibilă dacă dumneavoastră ați fi vorbit. Acest lucru este valabil pentru toți cei 4 jucători.

Pe de altă parte acest mod de a proceda va permite jucătorului care a pasat (și care deci nu a promis nimic) să liciteze cu mult mai multă ușurință la turul următor.

2.14 LICITAȚIA DUPĂ PAS

Cînd unul dintre cei doi parteneri a avut ocazia să deschidă și n-a făcut-o, licitația poate decurge puțin diferit fiindcă se pornește de la premisa că mîna acestui jucător este limitată la 12 PO sau 13 DO. În continuare, vom studia situațiile cele mai frecvente create de acest pas inițial.

1. Modificări în răspunsurile la deschidere.

Diferența cea mai importantă se regăsește la schimbarea culorii 2 peste 1. Cînd jucătorul care o anunță a pasat deja la un tur, această licitație nu mai este forcing deoarece indică punctaj de 8—10 PO în loc de 9—15 PO.

Dacă deschidentul are un punctaj minim de deschidere și 2 sau 3 cărți mici în culoarea repondentului, este mai bine să paseze.

Rezultă că repondentul nu trebuie să facă acest anunț decît cu 5 cărți în culoare, cu 1 sau 2 onoruri (în loc de 4 cărți) pentru a putea realiza contractul (cu atuuri suficiente pe axă).

Pe de altă parte schimbarea culorii 2 peste 1 nefiind forcing, putem să licităm și cu mai puține puncte de onor dar cu distribuții speciale.

Exemplu :

♠ x-x	1 pică (1 cupă) 2 caro
♥ x-x	Este mai bine să licităm 2 caro decît 1
♦ A-V-x-x-x	FA; acest lucru n-ar fi fost posibil
♣ R-x-x-x	dacă n-am fi pasat la primul tur.

O altă schimbare constă în valoarea răspunsului de 1 FA care poate merge pînă la 10 PO în loc de 9.

Cu o mînă avînd 10 PO și fără culoare în 5 cărți nu putem anunța schimbarea culorii 2 peste 1 ; sîntem obligați să răspundem 1 FA. Nu trebuie să licităm 2 FA, aceasta fiind o licitație nonforcing care indică 11—12 PO și distribuție regulată.

Schimbarea culorii cu salt după pas are o semnificație complet diferită fiindcă jucătorul care o folosește n-ar fi putut pasa cu 16 PO ; se utilizează în 2 cazuri ;

— cu o culoare foarte lungă și avînd 1—2 puncte mai puțin decît deschiderea ;

— cu o mînă bicoloră conținînd o frumoasă susținere în culoarea de deschidere și o altă lungime.

Exemplu :

♠ A-R-V-x-x-x

♥ x-x-x

♦ V-x-x

♣ x

♠ A-V-x-x-x

♥ x-x

♦ R-D-x-x-x

♣ x

Licitația

1 caro

2 pici

După un anunț de 1 caro, avînd una din mîinile de mai sus, se licitează 2 pici care este un anunț forcing pentru un tur.

Răspunsul 2 FA nu schimbă valoarea fiindcă se situează sub nivelul deschiderii dar răspunsul 3 FA indică 12 PO și distribuție regulată avînd și alte valori (10 acompaniat de V, furșete).

Licitația de susținere are aceeași semnificație și se menține în limitele aceluiași condiții.

2. Modificări în ceea ce privește alegerea culorii de deschidere.

Am văzut în capitolul de deschideri că multe mâini cu distribuție regulată 4/3/3/3 sau 4/4/3/2 se deschid într-o culoare minoră mai curînd decît într-o majoră.

Scopul acestei deschideri într-o minoră este acela de a evita un răspuns 2 peste 1 care l-ar obliga pe deschident să liciteze la al 2-lea tur FA cu un punctaj prea slab. Atunci cînd repondentul a pasat deja, deci cînd deschidentul se află în poziția a 3-a sau a 4-a, deschidentul avînd puține puncte (13—14 PO) poate deschide cu o majoră pentru că are dreptul să paseze dacă repondentul face o schimbare 2 peste 1.

Exemplu :

♠ R-x-x	♠ A-V-x-x
♥ A-D-x-x	♥ R-x
♦ D-x-x	♦ R-D-x-x
♣ D-V-x	♣ x-x-x-x
Nr. 1	Nr. 2

Cu mîna numărul 1 deschidem în mod normal cu 1 treflă ceea ce ne permite ca la al 2-lea tur să licităm 1 cupă sau 1 FA. Dacă partenerul a pasat deja, putem deschide cu 1 cupă și, dacă repondentul anunță 2 trefle sau 2 caro, putem pasa.

Cu mîna numărul 2 deschidem în mod normal cu 1 caro. Dacă partenerul a pasat deja, putem deschide cu 1 pică și apoi să pasăm cînd repondentul anunță 2 cupe sau 2 trefle.

Să semnalăm aici că modificările aduse în ceea ce privește alegerea culorii nu sînt neapărat obligatorii, dar ne permit să deschidem cu o majoră ceea ce face dificilă sau imposibilă intervenția de 1 peste 1.

2.15 LICITAȚIA DE BARAJ

Unele mâini avînd o culoare foarte lungă și foarte puține puncte de onor pot fi utilizate pentru jenarea adversarului, fie la deschidere, fie în intervenție, fie chiar ca răspuns la deschidere (mult mai rar).

Sînt mâini ce conțin o culoare de cel puțin 7 cărți.

La deschidere se declară 3 la culoare, avînd 7 sau mai multe cărți în culoarea respectivă și 4—8 PO (dacă avem mai multe puncte de onor și o culoare de 7 cărți înseamnă că avem obligatoriu 14 DO deci vom deschide numai la nivel 1).

Se observă că deschiderea în 3 este mai slabă decît deschiderea de 1 ; se anunță cu mai puțin de 14 DO și în principiu numai în poziție nevulnerabilă.

Cînd deschidem în 3, sîntem pregătiți pentru cel puțin 2-3 căderi dacă partenerul nu are o carte puternică.

Acest anunț se folosește, fie pentru a-i împiedica pe adversari să liciteze, fie să-i facă să aleagă un contract prost întrucît pornind licitația de la un nivel atît de ridicat, ei nu mai au timp să schimbe suficiente informații.

Exemplu :

♠ x-x

♥ D-x-x-x-x-x-x

♦ R-D-x

♣ x

Nr. 1

— deschidem cu 3 cupe

♠ x-x

♥ A-R-V-x-x-x-x

♦ D-x-x

♣ x

Nr. 2

— deschidem cu 1 cupă

Există totuși o situație când barajul se poate face cu o mână puternică în poziție vulnerabilă contra nevulnerabilă.

După o deschidere de baraj se pasează aproape întotdeauna. Pentru a vorbi, partenerul trebuie să aibă cel puțin 14 PO cu majoritatea punctelor în combinații A-R, R-D, A-D etc. sau 14 S (ceea ce se întâmplă foarte rar) și fără onoruri mici izolate.

Exemplu :

♠ R-D-V-x	♠ A-R-x-x
♥ A-x	♥ x-x
♦ A-x-x-x	♦ D-V-x-x
♣ x-x-x	♣ R-V-x
Nr.1	Nr. 2

După o deschidere de 3 cupe, repondentul avînd mîna nr. 1, anunță 4 cupe ; cu mîna nr. 2 mai bine pasează. Aceste 2 mîini au aceeași valoare în puncte de onor, dar în timp ce la prima mîină nu sînt puncte pierdute, în mîina nr. 2, combinațiile D-V-x-x sau R-V-x sînt valori îndoielnice în fața unei deschideri de 3 la culoare ; știind că deschiderea de baraj se face cu mîini foarte neregulate, deci cu doubletonuri și singletonuri, putem observa că de exemplu D-V-x-x în fața unui doubleton nu înseamnă nimic. În orice caz este nevoie de multă prudență în ceea ce privește licitațiile de baraj.

În intervenții, licitațiile de baraj pot fi folosite cu aproximativ aceleași distribuții ca și la deschideri și cu același scop. Atenție însă, partenerul nu trebuie să confunde deschiderea de baraj cu intervenția la culoare cu salt, acestea fiind anunțuri total diferite.

Pentru ca partenerul să înțeleagă despre ce este vorba, barajul se face cu salt dublu, de exemplu pe deschiderea adversă de 1 caro se barează pe cupă, licitînd 3 cupe ; pe deschiderea de 1 pică se barează pe caro

anunțînd 4 caro (3 caro este o intervenție la culoare cu salt, indicînd deci o mîină foarte puternică).

Ca răspuns la deschidere, barajele sînt mult mai rare, pentru că în această poziție licitația poate fi mai jenantă pentru partener decît pentru adversari. Dacă totuși ne hotărîm să facem o licitație de baraj, atunci trebuie să facem anunțul cu salt dublu pentru că simpla schimbare a culorii cu salt indică dimpotrivă o mîină foarte puternică.

Deschideri de baraj la nivel 4 într-o majoră.

Acest anunț se face cu mîini conținînd o culoare majoră de 7—8 cărți și în jur de 8 levate de joc, dar cu puține levate defensive (mai puțin de 3).

Levatele defensive sînt acele levate pe care sperăm să le realizăm în cazul în care adversarii ar juca un contract oarecare.

Este foarte important de reținut că, cu cît avem mai puține levate defensive, cu atît este mai bine să-i împiedicăm pe adversari să liciteze și că, dimpotrivă, forța în levate defensive ne dă posibilitatea să contrăm contractul adversarilor.

Dacă avem 8 levate de joc pe o culoare majoră puternică și trei levate defensive sau mai multe, vom deschide în 2 cupe sau 2 pici și nu în 4.

Pe deschiderea de 4 într-o majoră, partenerul nu trebuie să facă o tentativă de șlem decît dacă are el însuși o mîină foarte puternică; dacă declarantului îi lipsesc 4 levate pentru a atinge totalul de 12 necesar pentru șlem mic, este firesc ca repondentul care vizează șlemul să dețină neapărat levate pe A, R și D și obligatoriu, cel puțin 2 A.

Nu se poate afirma că nu există deschiderea de 4 trefle sau 4 caro dar ele sînt foarte rare, căci este imposibil să stabilești din deschidere că nu poți juca 3 FA.

Aceste deschideri nu se pot face decît cu culori foarte lungi și foarte slabe 8—9 cărți începînd cu D, V și aproape nimic altceva.

Intervenții în „le-reveil” pe deschiderile de baraj

Barajul fiind destinat jenării adversarilor, este limpede că acest scop este deseori atins, căci altfel nu s-ar mai folosi această licitație.

Pentru a ne apăra de baraj, mijloacele sînt similare contrei la deschidere la nivel 1, dar riscurile sînt mult mai mari fiindcă intervenția la culoare se face la nivel de 3 sau 4 ; contra de apel obligă partenerul să vorbească chiar și la nivel 3 sau 4 ; intervenția prin 3 FA este foarte rară pentru că este aproape imposibil ca un jucător să aibă el singur suficiente levate și opriri în culoarea lungă a adversarilor pentru a realiza 9 levate.

Vom fi obligați deseori să ne asumăm riscuri, dar aceste riscuri trebuie să fie rezonabile ; nu este cazul ca sub pretextul drumului spre manșă, după o deschidere de baraj a adversarilor, să ne asunăm riscul unui contract imposibil de realizat cînd este posibil ca adversarii să nu fie capabili să realizeze nici măcar o manșă.

Intervenția printr-o culoare se face ca de obicei, numărînd levatele de joc, cu o mînă unicoloră (cel puțin 6 cărți).

Contra de apel trebuie să fie mult mai puternică decît la deschiderea la nivel 1 (16—17 DO în loc de 14) cu posibilitatea jucării contractului pe culoarea propusă de partener ; acest anunț are caracter opțional pentru repondent, în sensul că acesta posedînd o distribuție

regulată și fără valori serioase poate pașa transformînd contra de apel în contra de penalizare.

Această decizie este dificil de luat de către partenerul celui ce a conturat, dar amintiți-vă că este motivată mai curînd prin distribuția regulată decît prin forța în puncte (de altfel avînd distribuții regulate, este preferabil să pasăm și, dinpotrivă, cu unicolore sau bicolore este bine să licităm). Se ține cont într-o mare măsură și de poziția în joc (vulnerabil sau nu).

Dacă socotiți că adversarii vor avea 1—2 căderi contrate, fiind nevulnerabili, și că dumneavoastră aveți șanse frumoase să realizați o manșă fiind vulnerabili, este preferabil să răspundeți la intervenție prin contra ; dacă nimeni nu este vulnerabil, este deseori mai bine să-i lăsați pe adversari să joace și să-i forțați la cît mai multe căderi.

Nu uitați că răspunzînd la contra, dacă vă anunțați culoarea lungă licitînd la nivelul minim, nu promiteți forță în puncte și partenerul probabil va pasa ; dacă doriți să-l forțați să joace manșa sau dacă doriți să faceți o tentativă de șlem, trebuie, fie să llicitați cu salt, fie să llicitați cue-bid.

Intervenția prin 3 FA, după cum am arătat deja, este un contract, în general nerealizabil ; există totuși mîini conținînd multe puncte de onor și una, două opriri bune în culoarea de deschidere care nu pot fi anunțate altfel, căci dacă vom contra cu acest tip de mînă este aproape sigur că vom depăși nivelul de 3 FA (poate singurul contract realizabil) ; trebuie să remarcăm că dacă partenerul are bicoloră sau unicoloră, el nu este obligat să paseze la contra, ci poate să caute un contract pe culoare care s-ar putea dovedi total misfit.

2.16 RĂSPUNSURI LA DESCHIDERA DE 2 FA

La fel ca și pentru deschiderea de 1 FA, este necesar să clasificăm mîinile în 2 mari categorii :

1. Mîini fără lungime de minimum 5 cărți
2. Mîini cu lungime de minimum 5 cărți

Anunțul unei culori după o deschidere de FA promite întotdeauna o lungime de cel puțin 5 cărți în culoarea declarată ; se subînțelege deci că, neavînd lungime într-o culoare, trebuie ori să pasăm, ori să facem un anunț de FA, ori să utilizăm convenția de 3 trefle „Baron“

1. Mîini fără lungime de minimum 5 cărți

- | | |
|--------------------|----------------------------|
| — 0—4 PO | — pas |
| — 5—9 PO | — 3 FA |
| — mai mult de 9 PO | — se investighează șlemul. |

Pasăm cu 0—4 PO pentru că totalul de puncte este prea mic pentru a risca manșa. Trebuie să remarcăm că dacă este posibil să cîștigăm un contract de 3 FA cu 16 puncte într-o mînă și 9 în cealaltă (total 25 PO), este practic imposibil să realizăm contractul cu același total de puncte, dar împărțite 21 într-o mînă și 4 în cealaltă (total 25 PO). Motivul este evident — nu există suficiente comunicații pentru a face impasuri din mîna slabă spre mîna puternică.

Licităm 3 FA cu 5—9 PO pentru că totalul este bun pentru manșă, dar insuficient pentru șlem.

Cu mai mult de 9 PO, șlemul devine posibil, dar nu trebuie să jucăm FA decît dacă nu descoperim o culoare convenabilă (8 cărți pe atu, cîte 4 în fiecare mînă); scopul convenției „Baron“ este de a descoperi acest fit, dîndu-se posibilitatea să jucăm manșă sau șlem pe o culoare.

Firește cu o distribuție 4/3/3/3 putem face un anunț de FA la nivel de 4,5 sau chiar 6 FA pentru că în aceste condiții este preferabil să jucăm FA decît o culoare. Anunțurile de 4 sau 5 FA sînt invitații la șlem pe FA, care se pot face însumînd punctele de onor pe axă. Micul șlem pe FA poate fi încercat începînd cu 33 PO pe axă; dacă deschidentul promite 21—22 PO, este suficient ca repondentul să aibă 11 PO și distribuție 4/3/3/3 ca să liciteze șlemul.

Convenția „Baron“

Dacă repondentul dorește să cunoască culorile de 4 cărți ale celui ce a deschis cu FA, el intră în convenție anunțînd 3 trefle; la această licitație deschidentul trebuie să răspundă anunțîndu-și culorile de 4 cărți începînd cu cele mai economice. La rîndul său, repondentul le va anunța pe ale sale.

Exemplu :

Deschident		Repondent	
♠	A-x	♠	x-x-x
♥	A-D-V-x	♥	R-x-x-x
♦	R-x-x-x	♦	D-V-x-x
♣	A-D-V	♣	x-x
21 PO		6 PO	
Licitația			
2 FA		3 trefle	
3 caro		3 cupe	
4 cupe		pas	

În acest exemplu repondentul folosește convenția „Baron“ preferînd să descopere un contract de 4 cupe decît să meargă direct în 3 FA.

În exemplul următor, convenția este utilizată pentru a licita un șlem pe culoare, preferabil unui șlem pe FA.

Deschident	Repondent
♠ A-D-x-x	♠ R-x-x-x
♥ R-D-X	♥ A-x
♦ A-R-x-x	♦ x-x-x
♣ A-x	♣ R-x-x-x
22 PO	10 PO

Licitația

2 FA	3 trefle
3 caro	3 pici
4 pici	4 FA etc.

Remarcăm că șlemul este mult mai ușor de realizat pe 6 pici decît pe 6 FA, întrucît pe 6 FA nu avem decît 11 levate sigure, presupunînd că pica este împărțită 3/2 la adversari; pe pică avem 12 levate sigure și oricum putem cîștiga acest șlem chiar și împotriva unei distribuții 4/1 la atu.

Cînd deschidentul nu are o culoare în 4 cărți în afară de treflă, el indică aceasta răspunzînd 3 FA după lici-tați de 3 trefle; aceasta semnifică o mînă 4/3/3/3, cu 4 cărți pe treflă sau 5/3/3/2, cu 5 cărți pe treflă, căci dacă ar fi avut o altă culoare de 4 cărți ar fi răspuns 3 caro, 3 cupe, sau 3 pici.

2. Mîini cu lungime de minimum 5 cărți

Contrar convenției de slăbiciune, după deschiderea de 1 FA, anunțarea unei culori ca răspuns la o deschidere

de 2 FA este o licitație forcing ; nu anunțăm o culoare dacă nu dorim să jucăm cel puțin un contract de manșă. Dacă lungimea este pe o culoare majoră, putem să licităm pornind de la 4 PO, dacă punctele sînt concentrate în culoarea lungă sau de la 5 PO dacă punctele sînt împărțite în mînă.

Exemplu :

♠ R-V-x-x-x

♥ x-x-x

♦ x-x-x

♣ x-x

Nr. 1

♠ V-x-x-x-x

♥ V-x-x

♦ D-x-x

♣ x-x

Nr. 2

Cu mîna numărul 1, răspundem 3 pici după 2 FA, cerîndu-i astfel deschidentului să liciteze manșa pe 4 pici sau pe 3 FA.

Cu mîna numărul 2 este mai bine să pasăm întrucît este destul de puțin probabil să putem realiza o manșă pe pică sau pe FA cu o culoare atît de săracă în puncte de onor.

Se poate vedea că acest răspuns de 3 într-o majoră poate fi foarte slab, dar poate fi dat și cu mîini puternice atunci cînd repondentul dorește să joace manșa sau să continue licitația pînă la șlem.

Dacă are lungime pe o culoare minoră, repondentul nu trebuie s-o anunțe decît dacă numărul său de puncte îi permite să spere că va juca la nivel 5 sau șlem ; îi sînt necesare aproximativ 10 DO ; cu un punctaj inferior el trebuie fie să paseze, fie să liciteze 3 FA.

Dacă repondentul are o majoră în 6 cărți, el va licita direct manșa, dacă are puncte suficiente ; este o licitație ștop, făcută cu maximum 9 DO ; cu mai multe

puncte, el va anunța numai 3 cupe sau 3 pici, licitația forcing care va fi urmată fie de anunțarea unei alte culori, fie de repetarea primei culori licitate (ceea ce indică cel puțin 10 DO), fie de intrarea în convenția Blackwood, fie de un anunț de control, deci licitații pentru investigarea șlemului.

Să semnalăm în final că dacă repondentul are o lungime pe treflă și o carte frumoasă, trebuie să-și anunțe culoarea de 2 ori pentru ca deschidentul să înțeleagă exact despre ce este vorba (primul anunț de treflă va fi considerat drept intrarea în convenția Baron).

2.17. LICITAȚII DE ȘLEM

Contractele de șlem, licitate și reușite, aduc un beneficiu important în punctaj ; jucătorii prea prudenți, adică cei ce nu riscă un șlem, pot pierde în fața unei axe cu un joc mai îndrăzneț. Trebuie deci să încercăm să licităm șlemul, dacă există firește șanse rezonabile de reușită.

Se estimează că un mic șlem avînd 50% șanse de reușită este un contract bun în timp ce un mare șlem trebuie licitat cînd există 75% șanse de reușită. De fapt o cădere înscrisă pe foaia de marcaj după un mare șlem nu reprezintă foarte mult decît dacă ne gîndim că am fi putut licita și chiar realiza un mic șlem ; pierderea constă deci în punctajul de șlem mic, plus punctajul de manșă, plus evaluarea levatelor.

Pentru a licita șlemurile în bune condiții, trebuie deci să ne asigurăm că punctajul axei este suficient pentru a ne da 50% șanse de reușită pentru un șlem mic și 75% pentru un șlem mare.

Iată punctajul minim necesar :

— 32 DO pentru șlem mic pe atu (cu cel puțin 8 atuuri pe axă) ;

— 33 PO pentru șlem mic pe FA (fără culoare lungă, deci cu distribuție regulată) ;

— 35 DO pentru șlem mare pe atu ;

— 36 PO pentru șlem mare pe FA.

Diferența dintre numărul de puncte cerut de șlemurile pe atu și cele pe FA, deși pare minimă, este în realitate destul de mare deoarece dacă se găsește un fit pe o

culoare, punctajul total crește prin însumarea punctelor de distribuție ; deseori un mic șlem licitat cu 32—33 DO și 8—9 atuuri pe axă va reuși în timp ce șlemul pe FA poate fi urmat de căderi serioase, axa neposedînd decît 29 sau 30 PO.

Am văzut deja că una dintre cele mai importante condiții pentru a licita șlemul constă în descoperirea unui fit pe atu (8—9 atuuri pe axă) și că nu vom licita șlemul pe FA decît dacă nu există acest fit. Jucătorii mai puțin experimentați comit cele mai multe greșeli, nepreocupîndu-se suficient de descoperirea fitului ; emoționați fiind de abundența punctelor de onor, se grăbesc spre un contract de 6 sau 7 FA pe care îl pierd, deși ar fi putut juca și cîștiga un contract într-o culoare.

Ceea ce este mai dificil în licitarea șlemurilor, este căutarea „controalelor” (controalele sînt opririle pe care le avem într-o culoare ; control la primul tur este A sau șicana în contractele pe atu ; controlul la al doilea tur este R sau singleton).

În concluzie pentru a risca un șlem este necesar

1. să găsim un fit sau, dimpotrivă să constatăm absența fitului ;
2. să calculăm numărul de puncte pe axă ;
3. să ne asigurăm de prezența controalelelor în toate culorile.

Investigarea șlemului se face prin convenții speciale. Vom prezenta în continuare una dintre cele mai des utilizate convenții de șlem și anume Blackwood-Lillois.

Convenția Blackwood-Lillois constă în a face un anunț de 4 trefle pentru a-i cere partenerului să precizeze numărul de A și în continuare de R și eventual D. Răspunsul partenerului oferă de asemenea informații în privința rangului și culorii acestora. După anunțul de 4 trefle, partenerul poate licita astfel

- | | |
|------------|---|
| — 4 caro | cu 4 sau 1 A ; |
| — 4 cupe | cu 3 sau 0 A ; |
| — 4 pici | cu 2 A de același rang (R) ; |
| — 4 Fa | cu 2 A amestecați (unul major, (A) altul minor) (A) ; |
| — 5 trefle | cu 2 A de aceeași culoare (C) . |

Răspunsurile pot fi reținute foarte ușor sub numele :
4130 RAC.

Pentru a continua licitația cu interogativa de R (respectiv D) se face un anunț la nivel imediat superior celui obținut ca răspuns la interogativa de A, dar sărind peste nivelul culorii presupuse a deveni atu (sau FA). Răspunsurile se dau pe 5 nivele respectînd aceeași regulă.

Exemplu :

(N)	(S)
2 cupe	4 trefle
4 pici	4 Fa
5 caro	

Nord deschide licitația anunțînd 2 cupe, ceea ce presupune existența a 23—24 DO. Sud, avînd susținere în cupă și apreciînd că punctajul pe axă este satisfăcător, intră în convenție de șlem, anunțînd 4 trefle. Nord licitează 4 pici, ceea ce semnifică 2 A de același rang. Urmează anunțul de 4 FA (următorul nivel de licitație) ca întrebare despre R. Răspunsul 5 semnifică 3 sau 0 R. În funcție de mîna sa Sud se poate opri în 5 cupe, poate continua întrebarea despre D (anunțînd 5 pici) sau poate licita direct șlemul (6 cupe sau 7 cupe).

Convenția Blackwood-Lillois are marele avantaj de a permite obținerea de informații multiple menținînd licitația la un nivel scăzut.

3. JOCUL DE LEVATĂ

O dată cu terminarea licitației și adjudecarea unui contract începe jocul de levată. După atac și după depunerea cărții de către Mort, declarantul își evaluează posibilitățile de joc. Vom spune că își face **planul de joc**. Aceeași evaluare o fac și jucătorii axei defensive care au ca obiectiv împiedicarea realizării contractului de către axa ofensivă.

În cele ce urmează, vom explica în amănunt aceste acțiuni. Dar, pentru a înțelege posibilitățile oferite de așezarea cărților în cele două mâini care compun o axă, considerăm utilă o trecere în revistă a tehnicii de joc de levată pe o culoare.

Atragem de la început atenția că majorarea culorilor este obiectivul prioritar al jocului de levată. Nu trebuie să evităm cu orice preț cedarea de levate adversarului, ci dimpotrivă, să facem acest lucru conștient și atunci când este în avantajul nostru.

Stăpînirea tehnicii de joc în vederea majorării culorilor este primul și poate cel mai important pas spre un joc de levată corect. Totodată, familiarizarea cu tehnica de joc de levată permite o mai corectă evaluare a potențialului cărții, element esențial în conceperea unui plan de joc cît mai exact.

3.1 TEHNICI DE MAJORARE A CULORILOR

În tot acest capitol, cu excepția comentariilor în care se va specifica altfel, nu vom lua în considerație posibilitățile de tai sau defosă. Deci vom trata jocul de levate într-o culoare oarecare ca la un contract de FA. Evident se vor pune probleme de circulație (veniri în anumite mîini) dar și acestea se presupun rezolvate.

Ținînd cont de ipotezele de mai sus, vom încerca să dăm cîteva noțiuni privind modul de majorare a unei culori : cum se poate majora, cînd, în cîte levate, în ce condiții, modul de joc care oferă șanse maxime pentru majorare.

Dintr-o culoare cu onoruri mari în secvență, levatele se realizează prin sacrificarea unuia sau a mai multor onoruri. Este cea mai simplă tehnică de majorare.

O secvență de onoruri se poate reconstitui și pe o axă (nu numai într-o mînă) în cazul cînd există și cărți mici de gardă.

Exemplu : R-D în fața grupului V-x este o secvență de numai 2 onoruri majorabile care va furniza o singură levată ; în schimb R-D-x-x în față cu V-10-x este echivalentă cu secvența R-D-V-10, care va furniza 3 levate.

Secvențele începînd cu R, necesită o cedare de levată ; secvențele începînd cu D necesită 2 cedări de levată înainte de majorare și așa mai departe. Cît de departe ? Jucînd pe culoare poate interveni un tai. Care e distribuția la adversari ?

În cazul secvențelor, majorarea este sigură după cedarea miinilor necesare. Dacă nu avem secvență continuă, garanția majorării este relativă, în funcție de poziția cărților la adversar.

De exemplu, în configurațiile R-V-7 sau D-V-9 sau D-10-9 în fața a 3 cărți mici, jocul la întâmplare poate duce la pierderea tuturor levatelor. La secvențele continue pe o axă, jocul oricărei cărți din secvență va duce în final la majorarea culorii. Atunci când nu avem o astfel de secvență va trebui să jucăm „dinspre mic spre mare“, adică să jucăm o carte mică din mîna opusă cărții mari. Dacă adversarul care este plasat în poziția a doua pune carte mică, vom juca mare, dacă pune onorul care ne lipsește vom juca mic. Cel mai simplu exemplu este :

(N) R-5

(S) 6-4

Dacă jucăm din Nord orice carte, adversarul va lua ambele levate. Dacă însă jucăm din Sud, avem 50% șanse să realizăm R. De ce ? Deoarece dacă A este la Vest, acesta, punînd mic, vom lua cu R ; punînd A, Nordul va pune mic și R se va majora pentru levata următoare.

În exemplul următor :

(N) D-V-5-4

(S) 6-3-2

onorurile majore care lipsesc pot fi :

- A-R la Vest (avantajos, asigură 2 levate) ;
- A la Vest și R la Est (mai puțin avantajos, asigură 1 levată) ;
- A-R la Est, cînd, teoretic, nu se va face nici o levată.

Se joacă conform regulii enunțate anterior : dinspre mic spre mare, deoarece în cazul A-R la Vest, jucînd

mic din Sud, Vestul are 2 soluții : să joace mic sau să pună R. Dacă Vest pune mic, luăm cu D. După reluarea mîinii de către Sud, acesta va juca din nou mic spre V-x-x din Nord și va decide ce carte pune, în funcție de cartea de la Vest : dacă acesta pune A, Nord va pune mic, dacă nu, va lua cu V.

Aceeași manieră de joc se aplică și în celelalte 2 situații la adversar, adică se joacă cu mic dinspre Sud spre D și apoi spre V din Nord. În cazul A la Vest și R la Est sau invers, D (sau V) vor fi acoperite de unul dintre onorurile mari din Est, dar celălalt onor mare fiind la Vest, va permite Nordului să aleagă între a pune mic sub cartea Vestului sau să ia levată cu onorul intermediar. Deci, vom obține o levată.

În cazul A-R la Est, opțiunea Nordului de a pune mare sau mic dispare ; el va pune la fiecare levată onor (D sau V), deoarece Vestul va furniza mereu mic (de fapt o carte intermediară) și Estul va decide soarta levatei, acoperind de fiecare dată (D și apoi V).

Am explicat mai pe larg motivul jocului dinspre mic spre mare. Raționamentul este simplu : trebuie să profităm de eventuala distribuție avantajoasă a onorurilor mari adverse, aceasta însemnînd amplasarea lor înaintea onorurilor pe care dorim să le majorăm.

Pentru a juca dinspre mic spre mare, avem nevoie de circulație, deci posibilitatea de a reveni pe alte culori în mîna dinspre care vrem să jucăm. Această posibilitate poate fi imediată, dacă avem culori majore în mîna din care e indicat să jucăm sau poate fi necesar un joc de dublă majorare. Deci aplicăm principiul de joc dinspre mic spre mare, alternativ din cele 2 mîini ale axei, ca în exemplul următor :

(N)	R-D-7	(S)	8-6-4
	7-5-3		R-V-4

(Presupunem că în joc nu mai există decît aceste două culori).

Sud joacă 4 de caro. Dacă Vest are și pune A, problema este rezolvată, caroul devine major și va servi circulației pentru a juca cu mic spre treflă mare din Sud. Dacă însă A de caro va fi în Est și va acoperi R de la Nord, problema se complică. Dacă Vest are A-D pe treflă, R și V din Sud vor intra sub A (respectiv sub D), la două atacuri succesive din Est. În această situație, după ce a luat cu A, Vest va juca un caro pentru că jocul dinspre Nord spre Sud nu respectă regula jocului dinspre mic spre mare, deci îi convine. Tehnica se dovedește corectă, căci șansele de A-D de treflă la Vest sînt 30%. Aceste 2 onoruri pe treflă pot fi repartizate și astfel : A la Vest și D la Est (în acest caz, impasul spre Valet asigură o levată) sau chiar ambele onoruri în mîna Estului, realizîndu-se astfel 2 levate pe treflă. În exemplul anterior au mai apărut două elemente de joc de levată strîns legate între ele : **Impasul și furșeta.**

Cel mai simplu impas este următorul

(N) A-D

(S) 4-2

Sud joacă 2 din culoarea respectivă. Dacă R este la Vest spunem că impasul la R a reușit adică, dacă Vest pune R, Nord pune A, iar dacă Vest pune mic, Nord pune D și face levată. Dacă R este la Est, impasul la R e nereușit, căci după 2 de la Sud, Nord pune D iar Estul preia cu R. Evident am jucat după regulă (de la mic la mare), încercînd să dăm maximum de șanse D să realizeze levată (50%).

A-D reprezintă o furșetă ; R-V, D-10, 7-5 sînt de asemenea furșete. Definiția este simplă 2 cărți dintr-o culoare, una imediat superioară celei care lipsește și una imediat inferioară, alcătuiesc o furșetă. S-ar părea

la prima vedere că furșeta este obligatoriu într-o singură mână. Nu este chiar așa. Să nu uităm că pe o axă cărțile se completează reciproc.

De exemplu

(N) A-V-6

(S) D-5-2

Teoretic V din Nord are aceeași valoare cu D din Sud, căci din punct de vedere al puterii celor 2 mâini combinate nu s-ar schimba nimic dacă am înlocui V din Nord cu D din Sud și invers.

Furșetele se creează și în cursul jocului prin eliminarea din joc a unor cărți intermediare. De exemplu R-10 este furșetă pentru D dacă V a ieșit din joc într-o levată anterioară.

Exemplele se referă la impasul la R, dar impasul se poate face la orice carte din joc, onor sau nu.

Exemplu :

— pentru a face impasul la D, este necesar să existe furșete R-V în aceeași mână ;

— pentru a face impasul la 10, este necesară furșeta V-9.

Deosebit de importante sînt cărțile intermediare (10,9).

Exemplu :

(N) V-10-3

(S) R-6-2

Făcînd impasul cu V dinspre Nord, Est nu acoperă cu D, Sud lasă să treacă V, punînd 2, iar Vest ia cu A. Situația la care s-a ajuns este următoarea

(N) 10-3

(S) R-6

10 și R sînt elementele care ar permite executarea unui nou impas. Dar neavînd o carte imediat inferioară lui 10 (respectiv 9), nu există condițiile refacerii impa-

sului, deoarece dacă am juca din nou 10 din Nord, Est ar acoperi cu D, Sud ar lua cu R, majorînd astfel 9 din mîna adversarului. Una din soluții ar fi să tragem R în speranța că D nu mai este gardată (speranță improbabilă !). Noțiunea de „D gardată” se referă la existența D în cel puțin 3 cărți). Deci preferăm un joc de așteptare.

Adesea sînt necesare impasuri la două onoruri existente în mîna adversă (impasuri în doi timpi).

Exemplu :

(N) 6-5-4-3

(S) A-V-10-2

Se joacă mic din Nord spre V din Sud. Este foarte probabil ca Vest să ia cu D sau cu R. Se ajunge astfel la o furșetă simplă (lipsa unui singur onor). Dacă cele două onoruri au stat în mîini diferite pe axa adversă, al doilea impas va fi unul reușit. Dacă cele două onoruri stau ambele la Vest, se va pierde și a doua levată.

Exemplu :

(N) A-D-10-2

(S) 6-5-4-3

Acesta este un alt exemplu de dublă furșetă și deci de dublu impas în doi timpi.

Dacă V și R stau ambele în Est, se vor pierde două levate, Nord urmînd să realizeze doar A.

Facem abstracție de cazul în care Nord își va majora culoarea (o levată de lungime), în cazul unei distribuții 3/2.

Aceeași importanță o au și aici cărțile intermediare.

Regulă generală : nu se pornește niciodată cu o carte mare spre impas, dacă nu sînt îndeplinite condițiile necesare, adică existența unor cărți intermediare. În acest caz, interesul adversarului este tocmai acela de a acoperi această carte mare spre a i se majora lui celelalte cărți.

Există o categorie de impasuri care se fac cu ajutorul atuurilor.

Exemplu :

♠ R-D-V-10-4-2	N	—
♥ D-9-6-3	V	E A-R-8-7-2
♦ V-S	S	R-7-6-4
♣ 10		A-D-8-3

Contractul final : 4 cupe jucate de către Est.

Nord atacă un caro mic, pe care Sud îl ia cu A de caro, pentru a juca din nou caro mic, pe care Est îl ia cu R.

Est nu poate juca la majorarea picii, datorită șicanei sale. Est joacă trei tururi de atu rămânând la Mort (Vest), apoi joacă R de pică de la Mort. Dacă Nord acoperă cu A de pică. Est taie cu cupă și ajunge din nou la Mort prin tai de treflă, pentru a putea defosa pe pica majoră cele 2 trefle perdante.

Dacă A de pică nu este la Nord, declarantul defosează pe pică o treflă și astfel Sud își face A de pică. Apoi jocul urmează același curs.

La fel se poate proceda și în cazul A-D-V... iar la partener singleton. Se poate face impas de două ori prin tai, în cazul unei culori, de tipul A-V-10-9-8 cu singleton la partener.

Se observă și aici importanța cărților intermediare (în cazul nostru secvență chiar).

Exemplele de pînă acum au ilustrat diverse moduri de majorare a culorilor

- majorarea cărților mari aflate în secvență ;
- majorarea cărților mari care nu formează o secvență ;
- majorarea cărților în culoare lungă ;
- majorarea cărților prin impas.

Toate aceste procedee pot și trebuie să fie aplicate simultan pentru rezolvarea diverselor situații de joc.

Lipsește R.

Regulă generală : se face impasul, în cazul în care axa are 10 sau mai puține cărți în culoarea respectivă. În general, un impas se face mai ales când axa are mai puțin de 9 cărți în culoare, dar numai dacă este posibil ca acest impas să fie repetat.

Distingem mai multe cazuri :

1. când A și D se află în aceeași mână. În acest caz, impasul se realizează în două moduri :

a. jucînd mic spre A—D și punînd D, apoi se repetă impasul.

b. jucînd A și apoi mic spre D. În acest caz se fac două levate dacă R este înaintea A. Se preferă varianta b, deoarece este posibil ca R să fie sec după A și să se realizeze dacă încercăm impasul în varianta a. Evident, A-D vor fi însoțite de cel puțin o carte mică.

2. Când A și D se află în mâini opuse și V în aceeași mână cu D.

Aceeași regulă se impune și aici : impasul se face doar dacă poate fi repetat, mai ales când există 9 cărți sau mai puține în culoare. În cazul în care mâinile au configurația de mai jos

(N) A-x-x-x (S) D-V-x-x-x

deci o carte în plus la unul dintre parteneri, impasul se face în mod obligatoriu, fiindcă în caz de reușită cu distribuții 2/2, 3/1 la adversari, se vor face levate pe toate cărțile.

3. Când A-V se găsesc într-o mână, D în cealaltă, pe aceeași axă sau A-D într-o mână, V în cealaltă.

Dacă nu există și 10, impasul nu se poate face de două ori în nici unul dintre cazuri.

a. cea mai simplă configurație

(N) A-V (S) D-x

Pentru a face două levate trebuie să încercăm impasul pornind cu D. Dacă R este la V vom face două levate.

b. se dă următoarea configurație

(N) A-V-X (S) D-x-x

În acest caz ar fi o greșeală să se înceapă cu D, fiindcă Vest va pune în mod obligatoriu R, dacă îl are. Deci, se va porni cu mic din Sud și se va pune V din Nord.

Procedînd astfel, pericolul este ca avînd un R sec, aflat după A, adversarul să realizeze levată. Bineînțeles pentru a putea începe cu mic din mîna trebuie să existe condiții de revenire în Sud pentru refacerea impasului.

c. un caz aparte la configurația de mai sus fie existența unui 9, dar nu și a unui 10, alături de A-V opuse D, sau alături de A-D opuse V, fie A opus D-V.

(V) A-9-x-x (E) D-V-x-x

Existența acestui 9 dă posibilitatea efectuării unui impas care nu ar fi fost posibil în alte condiții. Pentru ca acest impas să reușească, distribuția trebuie să fie R-x-x în Sud și 10 în doi în Nord. Se începe cu D ; dacă nu este acoperită, se poate presupune că R există în Nord și atunci Nord va lua mîna cu R, sau este în Sud, dar în mai multe cărți. Se revine în Est și se reface impasul cu V, presupunînd 10-x în Nord și R-x-x în Sud. Dacă ne putem permite să cedăm o levată, este bine să jucăm mic spre A și apoi mic spre D.

d. configurația

(N) A-D-x (S) V-9-x-x-x

Trebuie să se înceapă cu mic din Sud peste care se pune D din Nord. Dacă impasul a reușit, la turul doi, situația va fi dificilă va trebui să alegem între a juca la început A pentru a găsi R sec în Vest sau al treilea în Est sau din contră să revenim în Sud pentru a reface impasul cu V, soluție câștigătoare dacă R era în trei în Vest și 10 în doi în Est. Singura indicație posibilă în afara licitației propriu-zise și a evaluării puterii mâinilor, este mărirea cărții defosate de adversari la primul tur (cartea mai mare este mai probabil să fie în 2).

e. configurația :

(N) A-x (S) D-V-9-x-x

În acest caz este inutil să încercăm impasul cu D. Chiar dacă ne-ar reuși (D ar fi acoperită cu R de către Vest), acest impas nu ne-ar ajuta prea mult. Deci se va juca A cu mic din Sud și apoi se va juca din Nord mic spre D-V în Sud, fără a face impasul la 10.

Lipsește D

Regulă generală se face impasul numai dacă axa are mai puțin de 9 cărți în culoare. Dacă axa are mai mult de 9 cărți, se trage direct A-R.

a. cazul cel mai simplu

(N) A-R-V (S) x-x-x

Se poate face un sondaj, trăgînd A sau R în primul tur, apoi la al doilea tur se face impasul pornind din Sud. Este foarte puțin probabil ca D să fie negardată în Est, axa avînd prea puține cărți.

b. configurația :

(N) A-R-x (S) V-10-x

Se încearcă același sondaj cu A sau R, la primul tur și apoi, la al doilea tur, se pornește din Sud cu V spre Nord, pe care îl lăsăm să treacă dacă Vest nu acoperă cu D.

Există cazuri în care a face un sondaj înseamnă a comite o gravă eroare. Date fiind configurațiile :

(N) R-V-10 (S) A-5-4-3-2

 sau
(N) A-V-10 (S) R-5-4-3-2

a face un sondaj cu A sau R dintr-una din mâini înseamnă a rata o posibilitate de impas (se distruge furșeta).

Același lucru se poate spune despre un astfel de sondaj, dacă avem configurațiile :

(N) A-R-V-10-2 (S) 4-3

 sau
(N) A-R-V-10-3-2 (S) 5-4

Mîna în Sud este mult prea scurtă.

Această regulă se aplică permanent : se poate face impasul cu o carte mare dacă există suficiente cărți intermediare. În cazul culorilor lungi și foarte lungi într-o mînă și foarte scurte în cealaltă, există pericolul blocajului într-o mînă. Este preferabil să se înceapă impasul dinspre culoarea scurtă cu o carte foarte mare. Dacă pornim cu mic și impasul eșuează, cartea se va bloca.

Lipsește V

Regulă generală să se asigure două încercări de sondaj (fără distrugerea furșetei), terminînd în mîna care permite inițierea unui impas.

Exemplu :

(N) A-D-2 (S) R-10-5-4-3

Sondajul se face cu A și D, păstrînd fușeta R-10 în Sud și plecînd din Nord cu mic spre Sud.

Există cazuri în care un astfel de sondaj nu este posibil

(N) A-5-4-3-2 (S) R-D-10

În acest caz, se joacă simplu : se trage R,D,A. De fapt, la 8 cărți pe axă nu este necesar impasul la V.

Cu șase cărți pe axă, impasul la V se impune, sporind șansele de realizare a levatei. Se recomandă să se facă un sondaj la primul tur, impas la al doilea tur.

(N) R-D-10-2 (S) A-3

Lipsesc A și R

Regulă generală

— dacă onorurile sînt grupate într-o mînă, se joacă de la mic spre mare ;

— dacă onorurile sînt în mîini diferite, fără a exista și un 10, se joacă de la mic spre mare (succesiv), iar al doilea tur poate chiar fi cedat pe cărți mici (fără onoruri, „mînă albă”). Exemplu de onoruri (D,V) aflate în mîini diferite și în absența unui 10 :

(N) D-4-3-2 (S) V-7-6-5

Se joacă de la mic spre onor, alegînd direcția spre adversarul mai puternic (dacă ne-am lămurit din licitație). Dacă primul onor realizează levată, de o maximă importanță este distribuția : la o distribuție favorabilă 3/2, există șanse să se facă levate pe lungimea culorii (prin majorarea unor cărți mai slabe). Dacă primul onor spre care am jucat a fost capturat de adversar, este necesar să se pornească din nou cu mic spre următorul onor ; dacă a apărut celălalt onor mare la adversar (A sau R), lăsăm levata, chiar dacă este luată de adversar. Manevra se face în speranța că onorul mare este sec la al patrulea jucător.

Lipsesc A și D

Regulă generală oricare ar fi numărul de cărți, la primul tur se face impas la D, apoi eventual, se joacă mic spre R, deoarece în astfel de combinații este important locul D și nu al A. Uneori sînt necesare manevre complicate :

(N) R-4-3-2

(S) V-7-6-5

În acest caz, neavînd furșetă, nu putem face impasul. Se va juca deci, succesiv, de la mic spre mare, în speranța de a găsi un onor mare bine plasat. Adesea, la al doilea tur, pentru a nu risca prea mult, jucătorul cedează levata fără a da sau fără a forța un onor. Alegerea adversarului căruia vrem să-i cedăm levata, se face ținînd seama de informațiile obținute prin licitație.

Exemplu :

(N) R-4-3-2

(S) V-10-6-5

Nord este Mortul.

Dacă în Vest distribuția este A-D negardate, în cazul exemplului de mai sus, se va pierde doar o levată. Dacă repartiția este D-x în Est și A-x-x în Vest, se poate încerca un truc cu mari șanse de reușită. Se pornește cu mic de la Nord (deci mic spre mic), iar Est, neștiind unde este A nu pune D ; Vest este obligat să ia V cu A. La turul următor, D fiind negardată, va cădea sub R.

Lipsesc A și V

Regulă generală : se joacă mic spre onorul mare (R sau D), fără a distruge furșeta. La al doilea tur se încearcă impas la V. Și în aceste cazuri, prezența cărților intermediare mărește șansele de succes. O furșetă scurtă face ca această manevră să devină imposibilă.

(N) D-10

(S) R-6-5-4-3-2

Se observă că nu se poate juca mic spre onor, deoarece în ambele sensuri s-ar distruge furșeta. În acest caz, se face impasul la V la primul tur spre prima furșetă mai scurtă (D-10) și apoi se joacă mic spre cealaltă furșetă.

Și în cazurile de lipsă A, V, sînt necesare cedările de levată pe cărți lipsite de importanță (fără onoruri).

Exemplu :

(N) D-10-2

(S) R-6-5-4-3

În general, unui jucător îi sînt necesare venirile în ambele mîini. Dacă nu există posibilități de revenire și nu poate să aplice regula generală, încearcă niște manevre menite să-i asigure succesul în exemplul de mai

sus, declarantul este Sud. Se joacă mic și se pune D din Nord. Dacă adversarii nu iau D, din Nord, se joacă 2. Dacă Est pune mic, se pune și din Sud mic, cedându-se levata („mînă albă“). Dacă Est pune V, se acoperă cu R în Sud.

Dacă în primul tur D a fost luată de Est cu A, atunci se joacă R în speranța că V este sec.

În cazul în care pe axă sînt nouă cărți, se joacă clasic de la mic spre mare, acoperind cu R, apoi cu D. Dacă este luat R, în turul al doilea, se pune problema dacă se mai face vreun impas la V sau nu.

Lipsesc A și 10

Regulă generală se joacă spre onorurile grupate într-o mînă, de cît mai multe ori posibil.

În cazul unei repartiții de 8 cărți pe axă, în primele două tururi se joacă aplicînd regula generală și dacă ambii adversari au răspuns la culoare, la al treilea tur deja nu contează din ce parte jucăm.

În cazul unei repartiții de 9 cărți pe axă, după primul tur este cunoscută repartiția la adversari. După primul tur, vedem dacă ambii adversari au răspuns la culoare și aceasta înseamnă că am „scăpat” de cea mai periculoasă distribuție, 4/0. În cazul în care unul dintre adversari nu a răspuns, mai avem încă șanse ca cele 4 cărți să stea înaintea onorurilor grupate într-o mînă.

În cazul în care cele 3 onoruri sînt în mîini opuse :

(N) D-V-x

(S) R-x-x-x

se joacă de două ori cărți mici din Sud spre Nord. Dacă distribuția este 3/3, se vor face 3 levate indiferent unde este plasat A. Dacă distribuția este 4/2 cu A-x în Vest, se

vor face trei levate în ciuda repartiției defavorabile. În cazul unui altfel de joc, am fi realizat numai două levate. Dacă există și 9 în configurația cărții alături de 1 onor, avem de-a face cu o furșetă, deci putem face un impas la V, pornind spre furșetă.

A se observa din nou importanța cărților intermediare.

Ca precauție, deoarece nu ne putem da seama din primul moment care este distribuția, impasul la 10 se face la a treia levată. Este deci necesar ca furșeta să nu fie distrusă în timpul jocului preliminar.

Lipsesc R și D

Distingem mai multe situații de joc :

1. A-V-10 în aceeași mână sau, dacă onorurile sînt împărțite, să existe și un 9 într-una dintre mîni.

Regulă generală : să se facă de două ori impasul, indiferent de numărul cărților axei.

În cazul unei distribuții de 9 cărți pe axă, se face impasul o dată și apoi se încearcă obținerea celui alt onor prin tragere directă, o distribuție 2/2 fiind foarte probabilă.

În cazul unei configurații de 10 cărți pe axă, se face o dată impasul, apoi se trage A direct, dacă la turul precedent au pus la culoare ambii adversari. Dacă nu, ne-am lămurit cum stau cărțile (cele două rămase) și în acest caz, fie cedăm o levată, fie facem impasul (dacă onorul „stă bine“).

2. A-V-10 sînt separate și lipsește și 9.

Reguli :

a) cu mai puțin de 9 cărți, se face impasul la primul tur, apoi se trage direct A.

b) cu 9 cărți se joacă direct A la primul tur.

c) cu 10 cărți, se face impasul la primul tur.

Lipsesc R și V

Cazuri întâlnite :

1. A-D-10 într-o mână sau împărțite și existența unui 9 indiferent în care mână.

Reguli generale :

a) cu mai puțin de 9 cărți, se face succesiv impasul, întâi la V și apoi la R.

b) cu mai mult de 8 cărți, se face doar impasul la R.

2. A și D în mâini opuse, dar în condițiile în care există un 10 și un 9.

Reguli generale :

a) cu mai puțin de 9 cărți, se face impasul de două ori, pornind spre A.

b) cu 9 cărți, se joacă întâi A direct și apoi se pornește cu mic spre D.

c) cu 10 cărți, se face o dată impasul.

Dacă jucătorul situat în stînga a răspuns la culoare, se pune A și apoi se joacă mic spre D.

3. A și D în mâini opuse, dar lipsesc 10 sau 9, sau amîndouă.

Regulă generală se joacă A, apoi mic spre D oricare ar fi numărul de cărți. În cazul jocului de FA se joacă întâi mic spre D pentru a păstra un stop în culoare.

Cazuri particulare :

1. A și 10 în mână opusă D și mai puțin de 8 cărți : se joacă întâi mic spre D, ceea ce permite ca la al doilea tur să se fac impasul la V.

2. cu 10 cărți pe axă, în ideea unei distribuții 3/0 :

(N) A-10-5-4-3

(S) D-8-7-6-2

se joacă mic din Sud ; dacă Vest răspunde la culoare se pune 10 din Nord ; în caz contrar, se ia cu A și se joacă apoi mic spre D.

Lipsesc D și V

Nu există o regulă generală.

1. De exemplu avînd 7 cărți pe axă

(N) A-9-3-2

(S) R-10-4

10 și 9 sînt în mîini opuse : se începe cu A, R și apoi se joacă 10, 9.

În acest caz se fac trei levate, la o distribuție 3/5 sau 4/2, onorurile fiind plasate de o parte și de alta.

Dacă 9 și 10 se află în aceeași mînă cu onorurile, se încearcă impasul cu mic spre 9, apoi se trage A sau R, fără a distruge furșeta. La al treilea tur se reface impasul.

2. cu 8 cărți pe axă, avînd și 10.

Se face un sondaj trăgînd A, apoi se face impasul cu mic spre furșeta R-10.

3. 9 cărți pe axă, cu 10 și cu 9

Se speră într-o distribuție 2/2 și atunci se joacă A, R ; dacă nu, se joacă A, apoi se face impasul, dacă este posibil.

Lipsesc A,R,V

Regulă generală se face impasul la V la primul tur, bineînțeles, dacă avem furșetă D-10.

Este mai indicat să fie căutat V, însoțit de un onor mare, decît să fie căutate 2 onoruri mari, bine plasate.

Lipsesc A,D,V

R, 10 se află în aceeași mînă ; în cazul cînd R, 10 sînt plasate în mîini opuse, este necesar și un 9, indiferent în care mînă.

(N) R-10-3-2 (S) 7-6-5-4

 sau
(N) 10-4-3 (S) R-9-6-5

Regulă generală

Cu mai puțin de 9 cărți se face un dublu impas la D, V, la primul tur.

Cu 9 cărți, se poate risca R la primul tur, (se speră distribuția 2/2).

Lipsesc R, D și 10

Regulă generală : se face impasul la 10, la primul tur (bineînțeles, dacă există cartea intermediară 9).

Caz particular :

(N) V-s (S) A-9-7-6-5-4

Dacă Vest are R-10 sau D-10 negardate, se joacă mic spre Vest. Dacă Vest ia cu D sau cu R, la turul al doilea se joacă V de la Mort și este lăsat să treacă, dacă Est nu acoperă. Dacă Est acoperă, se pune A, căzînd astfel 10 din Vest și majorîndu-se 9 din Sud.

Lipsesc R, V și 10

Regulă generală se face impas dublu la V și la 10, la primul tur (dacă axa are mai puțin de 9 cărți și un 9, drept carte intermediară).

Exemplu :

(N) A-D-9-3-2 (S) 6-5-4

3.2 CÎTEVA NOȚIUNI DESPRE PROBABILITATEA REPARTIȚIEI CĂRȚII

Pentru mulți, noțiunea de probabilitate pare ceva complicat, din domeniul matematicii.

Să dăm cîteva exemple :

— Șansa ca un A să facă levată pe un joc de FA, după un atac în culoarea lui, este de 100% sau 1.

— Șansa ca, la un impas jucat din Sud, în clasică situație

(N) R-x

(S) x-x

R să cîștige levată, este de 50% sau $1/2$, în funcție de poziția A (la Vest sau la Est).

— Dacă la adversari se află 6 cărți dintr-o culoare, șansa ca ele să fie repartizate 3/3 este cam de $1/3$, mai precis 35,5%.

Din analiza a numeroase done s-au desprins următoarele concluzii (cu unele mici abateri, de la o școală de bridge la alta) ;

1) Dacă axa are 10 cărți într-o culoare, deci adversarii au 3, acestea sînt repartizate astfel

— 2/1 în mai mult de $3/4$ din cazuri, adică mai precis în proporție 78% ;

— 3/0 în ceva mai mult de $1/5$ din cazuri, adică 22%.

2) Dacă axa are 9 cărți într-o culoare, deci adversarii au 4, acestea sînt repartizate astfel

— 3/1 în $1/2$ din cazuri (50%)

- $2/2$ în $2/5$ din cazuri (40%)
- $4/0$ în $1/10$ din cazuri (10%)

3) Dacă axa are 8 cărți într-o culoare, deci adversarii au 5, acestea se găsesc repartizate astfel

- $3/2$ în $2/3$ din cazuri (68%)
- $4/1$ în ceva mai mult de $1/4$ din cazuri (28%)
- $5/1$ în $1/7$ din cazuri (15%)
- $6/0$ foarte rar, sub $1/100$ din cazuri (1%).

În ceea ce privește reușita impasurilor din cursul unui joc, regula de probabilitate este următoarea

- un singur impas are $1/2$ șanse (50%) de reușită,
- 2 impasuri au $1/4$ șanse (25%) de reușită.
- pentru a reuși 2 impasuri din 3, șansele sînt $1/2$ (50%).

Evident, șansa nu este singurul element care trebuie luat în considerație la locul de levate. Să nu uităm că informațiile obținute din licitație trebuie folosite pentru a preciza distribuția și șansele reale de a reuși un impas. Acest lucru e valabil atît pentru axa ofensivă cît și pentru flanc.

3.3 .PLANURI DE JOC

Stabilirea unui plan de joc presupune examinarea combinată a mîinilor axei declarantului și stabilirea modului de desfășurare a jocului de levată.

Se impune următoarea regulă de bază după atac se trece la analizarea cărții axei și se stabilește planul de joc, chiar dacă jocul levatelor pare evident.

3.3.1 Planul de joc la contractul de FA

Se impun atenției 3 obiective, pe care le vom analiza în cele ce urmează

1. Numărarea levatelor cîștigătoare, adică
 - levate imediate ;
 - levate din cărți sigur majorabile ;
 - „speranțele“
2. Organizarea circulației între mîini („venirile“)
3. Garda și stopurile în culorile tari ale adversarului și în special în culoarea de atac.

Levatele imediate sînt cele asigurate de cărțile majore din momentul atacului.

Levatele sigur majorabile sînt cele rezultate din culori pe care există secvențe suficient de „sus“ față de lungimea culorii (deci cu cît mai mic capul de secvență, cu atît mai lungă secvența).

Exemplu :

R-D asigură o levată ;

V-10-9 nu asigură nici o levată ;

V-10-9-8-7 asigură două levate.

„Speranțele“ sînt levatele rezultate din impasurile posibil reușite sau datorită unei distribuții favorabile a culorii la adversar.

Exemplu :

R-D-10-5-2 la Mort și

V-4-3 la declarant

Dacă la adversari culoarea este distribuită 3/2 sau 4/1, se poate obține o levată pe a 5-a carte, din culoare, bineînțeles avînd un plan de joc corect și posibilități de circulație.

Evident există „speranțe“ și pe culori distribuite egal în cele 4 mîini, 3/3/3/4, a 13-a carte putînd realiza levata.

Organizarea „venirilor“ (circulația)

Sînt foarte dese situațiile în care un jucător fără experiență „se blochează“, rămînîndu-i cărți majore pe care nu le mai poate juca.

Exemplu :

(N)	(S)
R-D-V	A
R-x	A-x
	x
	x

La joc mic de cupă de la Vest, dacă Nord pune R, axa Nord—Sud va realiza numai 3 levate, R de cupă, A de pică și A de cupă. Dacă Nord pune mic și Sud capturează cu A, după care joacă A de pică pe care pune V și vine la Mort cu mic de cupă pe R, se va putea juca de la Nord R-D de pică (deci se obțin 5 levate).

Acest mod de planificare se poate face de la început, avînd grijă să păstrăm cărțile majore, importante pentru comunicația cu Mortul sau cu partenerul, cînd jucăm pe axa defensivă.

De foarte multe ori, atacul se face în cularea puternică și lungă a axei defensive. Deci, mare atenție la prima carte de la Mort : s-ar putea să ne tălem comunicațiile de la început !

Examinarea gărzilor și a stopurilor în lungimile adverse

Multe din contractele de FA eșuează datorită stopurilor insuficiente în culoarea lungă a axei defensive. Trebuie respectat principiul de a majora toate culorile înainte de a epuiza stopurile în culoarea (sau culorile) axei defensive. Altfel spus, mai întîi rezolvăm „problemele“.

La consumarea unuia dintre cele două stopuri pe o culoare, se vor evita impasurile inutile, care, dacă nu reușesc, pot provoca revenirea adversarului în culoarea respectivă și deci epuizarea stopurilor. Începătorii fac deseori greșeala de a juca cu mult aplomb cărțile majore la început. Ei uită că permit adversarului să preia inițiativa, în momentul epuizării stopurilor pe culoarea lui, astfel majorată. Deci majorarea unor culori se face prin cedarea levatelor perdante, înainte de a juca majorele.

Să nu uităm că păstrarea majorelor la sfârșit va asigura într-o oarecare măsură problemele de comunicație (circulație).

Vom discuta în continuare problema cedării mâinii (cînd, cum, cît ?) și a majorării dirijate.

De multe ori este util a ceda mîna punînd „mic” pe un atac, chiar dacă dispunem de 1—2 majore în momentul respectiv. Să nu uităm că adversarul joacă bine și încearcă să-și majoreze culorile sale, conform principiului enunțat anterior. De fapt, flancul este o axă ofensivă cu Mortul mascat. Dacă declarantul cedează levata din atac, este probabil că atacantul va continua pe aceeași culoare, în aceeași idee. În fond, el vede numai cărțile Mortului și nu știe ce surpriză îi oferă partenerul de pe axa defensivă !

Interesul declarantului este să taie comunicațiile deci el încearcă să provoace epuizarea culorii respective în mîna cu scurtime a adversarilor. Să nu uităm că pe o axă, 8 cărți lipsă dintr-o culoare pot sta la adversari cel mai probabil 4/4, 5/3, 6/2 și, foarte rar 7/1, 8/0. Cel mai primejdios caz este 6/2, cînd după cedarea a 2 levate, se taie sigur comunicația pe culoarea respectivă. (Și cît de dese sînt situațiile în care într-o mînă, pe axa defensivă nu se află onoruri decît pe o culoare lungă !).

Trebuie să atragem atenția că scopul cedării nu este de a ține culoarea de atac de 2, 3, 4 ori, deoarece este evident că adversarul va continua să joace culoarea, pînă cînd declarantul își consumă un stop. Scopul este de a provoca consumarea culorii periculoase într-una din cele 2 mîini ale axei adverse ; se evită astfel returul în culoarea respectivă.

Problema majorărilor dirijate este strîns legată de cea a cedării levatelor. Este clar că după ce „l-am sărăcit”

pe unul din adversari de o culoare pe care o controlează celălalt, este minunat să ne orientăm jocul de majorare a celorlalte culori spre cel „sărac“.

De exemplu cu cartea

(N) A-10-5

(S) R-9-8-7-2

Dacă vrem să evităm luarea mîinii de către Vest, se va juca mic de la Sud și dacă Vest pune mic, se va pune 10 de la Nord ; dacă distribuția este 3/2, se va obține majorarea a 2 cărți și cîștigarea a 2 levate, fără a ceda mîna la Vest. Dacă Vest are D-V-x, nu putem evita cedarea mîinii.

Cel mai obișnuit caz este cel al impasului spre D în situații ca cea de mai jos

(N) A-10-x-x

(S) R-Vx-x

Evident, sîntem liberi să facem impasul spre partea mai puțin periculoasă. (Dar să nu uităm în joc și „venirile“!) Reușita impasului dirijat este incertă. Informațiile obținute prin licitație, evaluarea și reevaluarea distribuției adversarului, flerul și... norocul (de ce nu ?!) sînt fazele următoare în jocul de bridge. Iată un exemplu :

(N) A-9-7-6

(S) R-8-4-2

Dorim evitarea cedării mîinii la Vest. Pornim cu mic de la Sud. Dacă Vest pune 5 sau 3, punem 6. Dacă Vest pune unul dintre cele trei onoruri mici lipsă, luăm cu A și jucăm 6 spre Sud. Dacă Est pune D, îi lăsăm levata, punînd mic de la Sud. Pe orice altă carte de la Est punem R și jucăm din nou în speranța că Est are 3 cărți și nu Vest. Șansele de reușită se triplează astfel Vest pune mic la prima mînă și dacă nu... Est poate avea D gardată și

dacă nu... culoarea poate fi repartizată favorabil : 3 cărți oarecare la Est și 2 la Vest. (De foarte multe ori se întâmplă ca la 8 cărți pe axă, D să fie în doi la axa adversă. Deci, aviz începătorilor sau... curajoșilor ! Jucînd A-R s-ar putea să capturăm D !).

Nu întotdeauna culoarea de atac este cea periculoasă. În general știm bine care sînt punctele slabe. Deci majorarea dirijată se va face ținînd seama și de aceasta.

Exemplu :

Într-o donă ca următoarea

♠ A-R-8-7-5
♥ 10-6-5
♦ A-6-4
♣ 6-5
(N)

♠ D-4
♥ R-9-7-4-3 (V)
♦ 9-5
♣ A-10-8-4

♠ V-10-6
(E) ♥ D-2
♦ V-10-3-2
♣ D-V-9-3

(S)

♠ 9-3-2
♥ A-V-8
♦ R-D-8-7
♣ R-7-2

este de dorit să majorăm pica, dar un atac pe treflă dinspre Est ar putea fi dezastruos. Deci : Sud-mic de pică, Vest-mic, Nord-A, apoi revenim în Sud pe A de cupă și jucăm pică luată de Vest cu D, pe care Nord pune

mic. Vest nu poate juca decât pică (mic sau mare), oricum R se face și astfel pica s-a majorat. Acoperirea D din Vest cu A de pică ar fi fost o greșeală, căci am fi jucat din Sud și trefla nu e majoră.

Uneori sîntem tentați să abuzăm de cedarea de levate. În unele dintre aceste cazuri, cedînd levata, adversarul poate să joace o altă culoare, mult mai defavorabilă. Există acele distribuții excentrice, cînd singura culoare majoră foarte lungă nu poate fi jucată, datorită șicanei partenerului. Este suficientă o cedare de levată spre aceasta, pentru a se pierde un contract perfect realizabil.

În alte cazuri, lăsînd să treacă levata, rămînem cu o singură oprire în culoare (din două).

Exemplu :

		10-x-x	
		(N)	
R-9-x-x-x	(V)		(E) D-x
		(S)	
		A-V-x	

La un atac cu mic din Vest, Nord pune mic, Est pune D, Sud ia cu A, deoarece existînd V în Sud și 10 în Nord, axa Nord-Sud este sigură de două opriri. Dacă lăsăm să ia Est cu D (cedăm levata), rejucarea culorii de către acesta ne lasă cu o singură ținare, pe A, căci Sud ar putea să pună V iar Vest să ia cu R. Deci, acoperirea D cu A la prima levată permite controlul asupra culorii. Aceasta nu înseamnă că ne vom grăbi să o jucăm, majorarea minorelor în Vest putînd crea mari probleme.

Deci, dacă din plan rezultă că va fi posibil să dirijăm jocul fără cedare de levată în partea pericu-

loasă, nu o facem. Dacă acest lucru însă nu este posibil, cedăm levata, în speranța tăierii comunicațiilor.

La FA, cu o culoare de tipul

(N) x-x

(S) R-D-x

este foarte periculoasă cedarea levatei de atac într-o altă culoare. Revenirea Estului în culoarea inițială ar putea duce la o catastrofă, mai ales dacă axa Est-Vest joacă și ea la majorarea dirijată prin cedare de levată. Cartea mică din Est acoperită cu D, va fi cedată probabil, dar un eventual nou atac de la Est ar duce la prăbușirea axei Nord-Sud.

Exemplu :

(N) ♠ 4

♥ A-D-V-5-3

♦ 8-5-2

♣ A-9-7-4

(S) ♠ A-R--9-8

♥ 10-9-4

♦ R-V-4

♣ D-V-10

Declarant Nord.

Configurația cărții ne sugerează că ar fi indicat să cedăm levata către Est. La un contract de 3 FA, atac din Vest-mic de caro, N-mic, Est-D, pe care Sud o lasă, Est returnează atacul de caro și Vest probabil va refuza să-și ia A, gândindu-se (corect !) că partenerul său mai are un caro cu care să-i întoarcă atacul. Declarantul, ajuns în Sud va încerca impasul pe cupă sperînd că R este prost plasat sau că Est nu mai are caro retur. Dacă Est are doubleton, acesta nu va mai avea retur. De altfel, chiar dacă Est nu are doubleton pe caro, deci distribuția este 4/3, înseamnă că adversarii nu-și vor putea face decît trei levate pe această culoare și

R de cupă, deci contractul nu este încă pierdut. Mai trebuie să reușească impasul la R de treflă.

În cazul unei culori cu gardă dublă, dezarmați mîna cu lungime a adversarului. Există 2 situații distincte care se pot aborda similar : o singură ținare certă în culoarea atacată sau 2 țineri. Diferența esențială este că la o singură ținare se cedează una sau 2 levate și după stop, se încearcă orientarea jocului către adversarul care nu mai posedă culoarea de atac ; cu 2 țineri, se încearcă cedarea mîinii spre adversarul care are lungime. Această tehnică se numește „dezarmarea mîinilor periculoase“.

Jucătorului care are o culoare lungă, îi trebuie reprize în mînă, pentru a o valorifica. Deci e bine să eliminăm cît mai repede aceste reprize, atîta timp cît mai ținem culoarea respectivă. Momentul trebuie bine ales, evitînd să plasăm mîna partenerului deținătorului de lungime, pentru a-l împiedica să furnizeze o repriză „gratuită“ pe culoarea lungă.

Iată un exemplu

(N) ♠ R-8-2

♥ A-9-2

♦ A-5-3

♣ A-V-10-5

(S)

♠ D-V-10-4

♥ V-10-8

♦ R-8

♣ R-9-3-2

Sud joacă un contract de 3 FA, cu atac din Vest-D de caro. Ideea de bază este majorarea treflei și a picii, dar trebuie să decidem cu ce începem. Aparent prima culoare ar fi trefla (un singur impas), apoi pica. Dar dacă impasul nu reușește și atacul de caro a fost dintr-un caro în 6 la Vest spre 2 cărți pe caro la Est și Vestul are A de pică ? Conform unui plan corect, în concordanță cu principiul dezarmării mîinilor periculoase, se procedează în felul următor după ce lasă D de caro

Vestului, declarantul începe majorarea picilor ; adversarul care va lua A de pică va reveni evident în caro. Sud ia levată și face acum impasul la treflă dirijându-l spre Est. Dacă impasul eșuează și dacă distribuția pe caro este 5/3, Est nu mai are caro de returnat ; cu repartiție 4/4 pe caro, axa defensivă nu poate realiza decât 2 levate pe caro, 1 pe pică și 1 pe treflă.

În concluzie, dacă ținem o singură dată culoarea de atac, e indicat să cedăm o dată sau de 2 ori levată, apoi să jucăm, încercînd să nu mai cedăm mîna celui presupus periculos. Dacă ținem de 2 ori culoarea atacată, după o cedare de levată, dacă este posibil, vom încerca cît mai repede să neutralizăm o ținere de la deținătorul mîinii periculoase, majorînd culoarea care riscă să ofere acestuia repriza, inutilă așa devreme.

Iată și cîteva țineri duble (exemple de configurații pe axa Nord-Sud)

a) x-x/A-V-x. Dacă Vest atacă R, el trebuie lăsat, căci dacă Vest revine în culoare, rămîn 2 țineri pe axa Nord-Sud, iar dacă nu, rămîne stopul în culoare. Dacă Vest atacă mic și Est pune D sau R, luați prima levată, dacă sperați să puteți evita acordarea mîinii în Est, sau cedați-o dacă există riscul de a da mîna în Est.

b) V-x/A-10-x sau 10-x/A-V-x sau V-x-x/A-10 nu trebuie în nici un caz să punem onorul de la Nord, căci jucînd mic, este sigur că putem ține culoarea de 2 ori.

c) D-x/R-x-x sau R-x/D-x-x sau D-x/A-x-x : dacă Vest atacă mic, se pune onorul pentru ca la Nord să nu rămînă un onor sec. Mai rămîn șanse să avem 2 țineri. În nici un caz nu punem mic de la Nord, în speranța că Est va face greșeala fatală de a pune onor, fiind al III-lea. Dacă onorul mare lipsă este din întîmplare la Est acesta nu-l va pune decât peste onorul din Nord, preferînd să majoreze cartea pusă de Nord

printr-o carte intermediară (9, 10 sau V). Dacă onorul mare de la Nord va lua levată, va trebui să jucăm astfel încît să nu dăm mîna la Est.

d) R-x/V-x-x dacă Vest atacă mic, nu vom pune R din Nord. Jucînd mic sîntem siguri că vom ține culoarea o dată, căci altfel, dacă A este la Est și D la Vest, pierdem tot.

e) x-x/R-D-x : dacă Vest atacă mic și Est majorează cu o altă carte decît A, trebuie luată levată, dacă ulterior se poate evita cedarea mîinii în Est ; dacă nu, se pune mic.

Mai există multe alte cazuri. Raționamentul este același. Luăm levată, dacă sperăm să ținem culoarea de 2 ori, fără a uita să ținem cont de direcția în care vrem să cedăm mîna pentru majorarea altor culori.

Sînt cazuri cînd nu putem determina de la început care din cei 2 adversari va lua mîna primul. Aceasta se întîmplă de exemplu cînd lipsesc 2 A pe axa ofensivă în acest caz, dacă dispunem de una din combinațiile care permit să ținem culoarea o dată sau de 2 ori (în funcție de partea care va lua mîna), deci 1 1/2 țineri, trebuie în general luată prima levată. Cu oarecare șansă, primul adversar care va lua mîna va fi cel indicat.

3.3.2. REZUMAT AL VARIANTELOR DE PLAN DE JOC LA FA

Manevre utilizate :

1. cedarea de levată ;
2. majorarea nedirijată a unei culori ;
3. majorarea dirijată a unei culori ;
4. protejarea circulației — comunicația ;
5. refuz de cedare de levată ;
6. tehnici speciale (deblocarea culorii, schiză, perdantă pe perdantă, neprezentate în acest volum).

Elemente de urmărit

1. levate câștigătoare ;
2. țineri în culoarea de atac ;
3. stopuri în culoarea de atac ;
4. culori majorabile ;
5. circulația ;
6. culoarea periculoasă și adversarul periculos ;
7. distribuția probabilă pe culori, în baza licitației și a configurației proprii axe.

3.3.3 VARIANTE DE PLAN DE JOC DE FA

Planul 0

Jocul majorelor de la mare la mic.

Condiții de aplicare

— Numărul levatelor imediate este suficient pentru realizarea contractului.

— Dispunem de 1—2 culori lungi și complete, și de circulația necesară.

Planul 1

1. Cedare de levată de atac ;

2. Majorarea culorii în care atacantul poate avea tinere ;

3. Majorarea celorlalte culori ;

4. Jocul majorelor.

Condiții de aplicare

a) Numărul levatelor câștigătoare este satisfăcător.

b) Axa ofensivă deține gardă dublă bună (Exemplu A—R) în culoarea de atac.

c) Nu există o culoare periculoasă.

Două tineri în culoarea de atac (presupusă bună la adversar) asigură controlul. Cedarea levatei se face pentru tăierea comunicațiilor cât mai repede posibil. La un atac într-o culoare puternică a axei defensive, se renunță la punctul 1, aplicînd această tehnică în cazul unui atac ulterior al adversarului într-o altă

culoare. (culoarea slabă a axei ofensive). Nu uitați că în cazul expus anterior axa defensivă a pierdut un „tempo“

Planul 2

1. Eliminarea ținurilor mîinii adverse pentru a împiedica valorificarea culorii sale lungi și periculoase (utilizînd la început o culoare majorabilă).

2. Majorarea celorlalte culori lungi.

3. Jocul majorelor.

Condiții de aplicare :

a) din licitație există indicația că axa deține o culoare lungă ;

b) axa ofensivă a pierdut din atac o ținere din două pe culoarea periculoasă.

Planul 3

1. Protejarea venurilor într-o mîină avînd o culoare puternică, majorabilă.

2. Majorarea culorii puternice.

3. Jocul culorii majorate.

4. Majorarea altei culori.

5. Jocul majorelor.

Condiții de aplicare :

a) Mîină cu o culoare puternică, dar fără vîrfuri (deținute de adversari), însoțită de alte culori cu cărți relativ mici.

b) Cel puțin 2 venuri sigure pe mîna respectivă.

Un astfel de joc poate fi dificil. Adversarul va evita să majoreze culoarea puternică a axei ofensive.

Și să nu uităm că sînt necesare 2 venituri în mîna respectivă una cît mai curînd posibil, a doua, după majorare.

Planul 4

1. Preluarea imediată a levatei de atac.
2. Majorarea dirijată a 2 culori.
3. Asigurarea circulației.
4. Jocul majorelor.

Condiții de aplicare :

a) 2—3 culori de lungime medie (4 cărți) majorabile, cu posibilități de impas și cu A.

b) 2 majore sau secvență R—D în culoarea de atac.

Se indică impasurile, dacă sînt necesare pentru majorarea culorilor. Nu este cazul să cedăm prima levată din atac decît pentru tăierea comunicațiilor, dacă avem nevoie de mai mult de două impasuri.

Planul 5

1. Cedarea levatei de atac.
2. Majorarea dirijată.
3. Jocul majorelor.

Condiții de aplicare :

a) O singură ținare pe culoarea de atac.

b) Culoarea lungă (8 cărți) cu onoruri mari (eventual distribuită 5/3).

c) Țineri pe toate culorile.

Acesta este planul tipic pentru cazul cînd nu avem decît o ținare pe culoarea de atac și cînd dispunem de o culoare bună, relativ ușor de majorat. Se aplică, dacă putem evita cedarea mîinii, în timpul majorării, celui presupus a fi tare în culoarea periculoasă.

Planul 6

1. Cedare de levată.
2. Majorare dirijată spre mîna posibil inofensivă.
3. Jocul majorelor.

Condiții de aplicare :

- a) Atac într-o culoare cu două țineri.
- b) O altă culoare slabă (o ținare probabilă și scurtă).
- c) Restul culorilor, relativ puternice.

Se utilizează cînd atacul nu s-a făcut în culoarea slabă a axei ofensive. Se încearcă dirijarea jocului pentru a împiedica adversarii să joace favorabil pentru ei, în culoarea „probabilă“

Planul 7

1. Refuz de cedare de levată la atac.
2. Impasuri pentru suprimarea comunicației adversarilor.
3. Majorare dirijată spre mîna devenită nepericuloasă.

Condiții de aplicare

- a) Deducerea din licitație a unei situații fără ieșire pe culoarea slabă a axei ofensive.
- b) O culoare puternică și lungă (9 cărți repartizate 5/4 sau chiar și mai excentric).
- c) Culoarea secundară majorabilă într-o distribuție normală.

Ideea este să încercăm să obligăm axa adversă să defoseze și să tăiem astfel comunicațiile pe o culoare presupusă excentric repartizată și în care ținerea posibilă este impasabilă de adversari.

Observație finală Planul de joc pe contractele de FA, spre deosebire de cel de la jocul în culoare, este mai puțin sistematizabil datorită intercalării manevrelor utilizate, în funcție de necesități.

Un fapt demn de remarcat este că în situația atacului pe culoarea puternică a adversarilor, lucrurile sînt într-un fel mai simple decît la un atac „viclean” într-o altă culoare, mai ales dacă mai există un „tempo”

3.3.4 EXEMPLE DE PLAN DE JOC LA JOCUL DE FA

Exemplul 1 :

(N) ♠ A
♥ A-9-5-4-2
♦ V-7-3
♣ R-D-V-6

(S) ♠ R-7-4
♥ R-8
♦ A-D-100-2
♣ 10-8-5-3

Sud joacă 3 FA. Vest a anunțat prin licitație convențională, lungime pe pică și punctaj sub deschidere. Se atacă D de pică.

Numărarea levatelor câștigătoare

- | | |
|-------------------|---------------------------|
| 1. Imediate | 2. Sigure după majorări : |
| pică 2 levate | caro : 2 levate |
| cupă 2 levate | treflă 3 levate |
| caro : 1 levată | |
| treflă : 0 levate | |
| TOTAL 5 levate | |

3. Posibile :

- caro : 1 levată dacă R este în Est
cupă 2 levate dacă adversarii au repartițiile 3/3
sau 1 levată dacă repartiția este 4/1

Planul de joc :

Dacă Vestul, în afara celor 6 pici cu D-V, mai deține A de treflă și R de caro, contractul nu este realizabil. Dar se poate spera ca unul din aceste onoruri mari să fie la Est. Condiția aceasta este necesară, căci altfel Vest poate lua de 2 ori mâna și pica în 6 va fi majorată.

Est are maximum 3 pici (deducem din licitație și cartea axei ofensive), deci o cedare de mînă și 2 țineri majore vor fi suficiente pentru a tăia comunicația pe această culoare. Cînd comunicația va fi tăiată, vom putea să dirijăm majorarea culorilor noastre spre Est. Vom alege cu grijă culorile majorabile. Vest, posesorul culorii periculoase, deține fie A de treflă, fie R de caro. Dar R de caro nu constituie o repriză pentru adversari decît dacă se află în Vest. Deci după o cedare de mînă pe pică, cu țineri dublă în aceasta, se impune jocul de caro început de la Mort.

Dacă începem cu majorarea treflei, Est poate avea A ; el va reveni în pică, culoare care se majorează în acel moment și Vestul va avea repriză pe R de caro.

Deci jocul corect este : atacul se ia cu A de pică de la Mort. Se face imediat impasul pe caro cu V de la Mort. Cei mai probabil, Vestul ia cu R și reatacă pică pe care o lăsăm să treacă (**cedare de levată**). Acum a treia pică de la Vest se acoperă cu R din mînă și se joacă treflă pentru majorare. Cînd Est ia A de treflă, nu mai are pică, deci va ceda levata axei ofensive, care a realizat astfel contractul.

Exemplul 2 :

(N) ♠ D-5-3

♥ 7-3

♦ A-8-4

♣ R-V-6-5-2

(S) ♠ A-R-2

♥ A-9-4-

♦ D-10-6-3

♣ A-10-7

Sud joacă 3 FA, atacul — 10 de cupă.

Observație atacul în 10 înseamnă fie singleton, fie doubleton cu 10-9, oricum scurtime.

Numărarea levatelor cîștogătore.

1. Imediate
pică 3 levate
cupă 1 levată
caro : 1 levată
treflă : 2 levate
TOTAL 7 levate

2. Sigure după majorări
treflă 1 levată

3. Posibile :

treflă 1 levată dacă repartiția la adversari nu e 5/0 ; 2 levate la distribuție 3/2 și impas reușit la D ;

caro : 1 levată prin impas, direct la D sau în turul 2 la V și/sau 1 levată în caz de distribuție 3/3 la adversari.

Planul de joc

Este necesară majorarea treflei. Atacul în 10 de cupă sugerează un atac fals în scurtime, căutînd culoarea tare a partenerului. În culoarea majorabilă există posibilități de dirijare a impasurilor.

Jocul corect este următorul

Se cedează de 2 ori mîna pe culoarea de atac pentru a încerca epuizarea mîinii Vestului. Apoi se încearcă impasul la D de treflă pornit de jos, în așa fel încît, dacă acesta nu reușește, Vest preia și probabil nu mai are culoarea periculoasă. Deci după A de cupă, 7 de treflă pentru R și mic de treflă din Nord, dacă Est nu a pus D, luăm cu 10 din Sud ; dacă a pus D, o acoperim și atunci trefla e majoră. Dacă Est nu a pus treflă la al doilea tur și Vest nu preia 10 de treflă cu D, se joacă A de treflă, apoi mic de pică pentru D și iar treflă, majorînd astfel a cincea treflă, pe care o realizăm venind jos prin A de caro, păstrat la Mort.

3.3.5 PLANUL DE JOC LA JOCUL ÎN CULOARE

Spre deosebire de planul de joc la contractele de FA, la jocul de culoare se numără perdantele (levatele care se vor ceda sigur sau foarte probabil adversarului). Acest mod de numărare jenează de obicei începătorii, care au tendința de a escamota dificultatea, cel puțin un timp, numărînd levatele cîștigătoare ca la un contract de FA.

Levatele perdante se vor număra în mîna cu cele mai multe atuuri ale axei ofensive, de obicei a declarantului, dacă nu cumva Mortul ne oferă o surpriză plăcută avînd mai multe atuuri decît declarantul).

Cînd numărăm perdantele, luăm în considerație și cartea partenerului. De exemplu, o culoare

(N) A-x-x

(S) R-x-x

numărată la Sud (declarant), nu are decît o perdantă. Putem conta pe A de la partener.

Cînd numărăm perdantele pe o culoare care vizibil va putea fi tăiată la partener

Exemplu :

(N) x(singleton)

(S) A-x-x

vom număra 2 perdante ; încă nu avem un plan de joc și nu știm dacă vom putea utiliza atuurile partenerului. În

schimb nu vom număra nici o perdantă, în situația în care partenerul are A-x-x... și noi avem singleton. Într-un fel, compensăm numărătoarea.

La prima vedere s-ar putea crede că nu vom avea suficiente atuuri ca să tăiem de fiecare dată, deci vor fi mai multe perdante. Să nu uităm însă un lucru : nu vom juca noi singleton-ul spre A decât într-un moment convenabil și în cadrul planului de joc stabilit. Dacă ne vor forța adversarii, de câte ori vor putea ei lua mîna ca să ne oblige la tai ? Și oare jocul în această culoare va fi atunci cel mai înțelept lucru ?

Examinarea culorilor și numărarea perdantelor se face succesiv, începînd cu culoarea atacată de axa defensivă și terminînd cu atul.

În ceea ce privește distribuția, la culoarea de atu nu trebuie să fim nici optimiști, nici pesimiști. Dacă avem 9 atuuri pe axă, cu A-R și nici un alt onor, nu vom spera într-o distribuție 2/2 la adversar, care ne-ar asigura că nu avem nici o perdantă, dar nici nu vom lua în considerație o distribuție 4/0, care ar însemna 2 perdante.

De cele mai multe ori, numărul de perdante rezultate dintr-un astfel de calcul este superior celui real. Acesta este însă un prim element pentru stabilirea planului de joc. Scopul planului de joc este tocmai diminuarea numărului de perdante.

Să precizăm un lucru important : taiurile din mîna cu atu scurt sînt profitabile, iar cele din lungime nu sînt indicate. Să explicăm puțin :

Cu un atu distribuit pe axă, R-5-4/A-7-6-3-2 și cu o distribuție a atuurilor 3/2 pe axa defensivă, vom face 4 levate prin tragere directă. Dacă înainte de tragere vom tăia de 2 ori (cu 4 și 5), prin tragere vom realiza în aceleași condiții la adversar, tot 4 levate. (În total 6 levate). În schimb după 2 taiuri în mîna și prin tragerea atulului vom obține numai 4 levate.

Taiul din atuul lung nu este indicat ; el servește de obicei Ța circulație, atunci cînd nu există o cale mai simplă de a veni în mîină. Cum se poate totuși tăia din mîina cu puține atuuri de pe axa ofensivă, pe care, pentru simplificare o vom numi mîina Mortului ? Așa cum am mai spus nu întotdeauna Mortul are atuuri mai puține ; dacă are mai multe decît declarantul, rolurile se inversează vom tăia cu predilecție din mîină.

Putem tăia din mîina Mortului dacă avem șicană sau culori repartizate inegal între Mort și declarant. Mortul trebuie să aibă suficiente atuuri (și convenabile pentru tai), iar culoarea în cauză trebuie să fie repartizată convenabil la adversari (e convenabil ca jucătorul din dreapta declarantului să aibă mai multe cărți din culoarea pe care dorim să o tăiem la Mort) ; jucînd din mîină pentru tai la Mort, la un moment dat s-ar putea ca stînga declarantului (mîina a doua) să aibă posibilitatea de tai. Acest lucru nu ne deranjează foarte mult, în fond impasăm atuul și putem alege între supratai sau defosă de la Mort.

Dacă însă repartiția pe culoarea de tai este inversă, deci scurt în dreapta declarantului, după tai de la Mort, mîina a IV-a, poate alege între supratai sau defosă. Repartiția culorii de tai este bine să fie cît mai inegală pe axa ofensivă și cît mai egală pe axa defensivă. De asemenea, e bine să avem în total mai puține cărți în culoarea candidată la tai pe axa ofensivă, decît pe axa defensivă.

Extragerea atuului de la adversar trebuie analizată în strînsă corelare cu posibilitățile din mîina scurtă. Dacă este suficient de clară posibilitatea de tai la Mort, niște adversari valoroși vor întui curînd pericolul și vor juca atu. Nu trebuie niciodată să permitem adversarilor să joace un atu în plus. Trebuie să numărăm cu

grijă taiurile din mîna scurtă și să jucăm atu astfel încît să nu ne limităm posibilitățile de tai. Să nu uităm niciodată că de cîte ori cedăm mîna adversarilor, ei pot juca atu.

Uneori, pregătirea taiului din mîna scurtă necesită cedarea unei levate în prealabil, pe culoarea de tai. Exemplul tipic este doubleton x-x în mîna scurtă și A-x-x la declarant. Vom juca mic din doubleton și nu vom pune A.

Exemplu :

(N) ♠ 4-3	(S) ♠ A-8-7
♥ R-D-7	♥ A-8-6-4-3
♦ A-7-5-4	♦ D-V-10-8
♣ D-7-6-5	♣ 10

Declarant : Sud ; contract 4 cupe ; atacul este un atu mic. Perdantele numărate sînt: două pici, o treflă și poate un caro, dacă impasul nu reușește. Dacă atuurile nu stau 3/2 se mai poate pierde un atu. Luați cu onor de cupă de la Nord, pentru a păstra cupa mică jos și jucați imediat pică pentru a crea posibilitatea de tai din mîna scurtă. Dacă atacul mic de pică de jos este acoperit cu A la primul tur, greșiți la a doua pică luată de adversari, aceștia vor juca atu, pentru a reduce posibilitățile de tai de la Mort. Obligat să luați de jos atuul, nu veți putea reveni în mînă pentru a vă face ultima cupă, căci dacă jucați treflă sau caro, adversarii vor avea poate ocazia să joace un al treilea atu.

Soluția după capturarea atacului cu R de atu de jos, se lasă să treacă atacul mic de pică. Dacă adversarul joacă din nou atu, luați cu D de jos și de acolo jucați 4 de pică acoperit cu A din mînă, urmînd 8 de pică din mînă tăiat jos. Exemplul a demonstrat utilitatea cedării mîinii.

Deci revenind la planul de joc, reținem că trebuie să valorificăm posibilitățile de tai ale mîinii cu atuuri mai puține, evident dacă avem acolo o șicană, singleton sau doubleton sau dacă necesitățile de circulație ne obligă.

Dar manevrarea atuurilor mai prezintă unele aspecte. Problema este aparent simplă. Cînd jucăm atu, în mod obișnuit, adversarii furnizează două atuuri pe levată. Dacă am licitat corect și atuul este cea mai lungă culoare pe axă (de obicei 8 cărți), repartiția cea mai favorabilă pentru declarant este 2/3.

Cu această repartiție și cu 1-2 majore pe axa ofensivă, adversarii vor lua maximum 2 atuuri. Dacă declarantul nu joacă deloc atu, atunci cele 5 atuuri sînt tot atîtea potențiale taiuri ale axei defensive. Este deci bine să tragem atuuri ! Dar cînd ?

În folclorul bridge-istic se spune că 50% din cei care s-au sinucis din cauza bridge-ului, aruncîndu-se în Tamisa, au făcut-o pentru că nu au jucat de la început atu, iar cealaltă jumătate pentru că au jucat atu prea devreme. E adevărat că este o adaptare modernă. Vechile tratate de bridge afirmau că primul lucru care se face este extragerea atuurilor.

Un punct esențial al planului de joc este stabilirea momentului în care vom juca atu. De obicei se extrage atu de la început, dacă acest lucru nu pune în pericol contractul. Cînd există distribuții excentrice care fac posibil jocul de tai (taiul din atu scurt sau mai scurt), mai amînăm extragerea atuului.

Iată 2 exemple semnificative :

(N) ♠ 2	(S) ♠ A-5-3
♥ R-8-2	♥ A-9-5-4-3
♦ 9-7-6-5-2	♦ A-8
♣ A-D-V-2	♣ 5-3

Se joacă 4 cupe, cu atac de treflă și peste V de jos, Estul ia mîna cu R de treflă. Deci pierdem în afară de treflă, un caro, cel puțin un atu dacă lucrurile stau bine (adică o distribuție 3/3) ; pe pică avem însă A la declarant și singleton (deosebit de valoros) la Mort. Deci sînt necesare 2 taiuri de pică, înainte de extragerea atului.

Un contra-exemplu în care Sud joacă 5 trefle primind atac de caro :

(N) ♠ 4-2	(S) ♠ A-R-5
♥ 9-6-5	♥ 7
♦ R-10-4-2	♦ D-V-7-5
♣ D-8-4-3	♣ A-R-9-7-5

Apărent nu sînt probleme. Adversarii iau A de caro și o cupă, după care tragem atuurile și, dacă ele nu stau 4/0, după 3 levate de atu, va rămîne un tai jos pentru a treia pică mică și 2 taiuri în mînă pentru cupele minore de pe masă. Contractul este realizabil. Prima surpriză de semnalat ar fi 4/0 la atu.

A doua ar fi atac de caro în singleton, deci distribuție pe caro (1/4) cu A la Est, deci revenire imediată în caro, Vest taie. Evident taiul anulează eventuala surpriză de 4/0 pe atu.

Al treilea exemplu

(N) ♠ 10-9-3	(S) ♠ A-D-V-4
♥ R-6	♥ A-5-2
♦ 8-6-3	♦ A-R-D-4-2
♣ V-7-6-4-2	♣ 3

Se joacă 5 caro, apărent simplu : cedăm 1 treflă și o pică (dacă impasul nu reușește). Cupa se va juca cu R de jos, apoi A din mînă, urmat de tai de cupă mică jos. Dar atenție, axa are un singleton, iar teoria spune că adversarii pot avea și ei unul. Un tai pe majora de cupă ne face să pierdem contractul. Deci cel mai eficient

este să extragem două tururi de atu, încercînd să evițăm pe cît posibil surprizele. Dacă pica a fost în singleton la Vest, dar acesta nu are decît două atuuri, e bine. În fond singura șansă este să avem atuurile distribuite la adversari 2/3 sau 3/2, căci 4/1, sau mai rău 5/0 pe atu le asigură acestora încă o levată pe un atu majorat, deci pierdem contractul.

Din cele trei exemple se desprind 3 situații pe care tebuie să le luăm în considerație la stabilirea planului de joc :

- extragerea atuurilor după efectuarea taiurilor ;
- extragerea atuurilor înainte de efectuarea taiurilor ;
- extragerea parțială a atuurilor, după care tai și extragere în continuare.

În cazul unui atu egal repartizat în cele 2 mîini ale axei ofensive, de exemplu 4/4 alegem una dintre mîini pe care o vom folosi pentru tai. Desigur, ea trebuie să aibă posibilități de tai, deci una sau, și mai bine, două culori scurte ; dacă am ales, trebuie să fim consecvenți. Un alt element al deciziei este valoarea cărților din care e compusă culoarea de atu. Este mai puțin avantajos să tai cu cărți mari, deci principiul ar fi — tai din mîna mai slabă, pentru a păstra atuurile mari în cealaltă mînă cu care vom putea extrage mai comod atuurile axei adverse.

Iată un exemplu

(N) ♠ D-V-5

♥ A-3

♦ R-D-6-2

♣ A-10-9-3

(S) ♠ A-10-7

♥ R-10-7-4

♦ 7-4

♣ D-7-5-2

Încercăm în Sud un contract modest de 3 trefle. O primă constatare : cupa e în 6, deci s-ar putea să ne reușească 2 taiuri la Mort, dacă distribuția nu e dez-

echilibrată. Pe de altă parte, s-ar putea tăia două carouri în mînă, după ce vom ceda o levată pe caro. Cum decidem? Dacă tăiem cupa, va trebui să tăiem sigur 2 minore, în schimb pe caro s-ar putea să majorăm R-D, dacă A este la Vest (deci nu va mai fi nevoie decît de un tai). Pe de altă parte, trefla Sudului este mai „săracă”; 10—9 de la Nord reprezintă 2 cărți de perspectivă pentru extragerea atuului, mai ales că avem D la Sud. Deci decizia este: tai la Sud.

Situația de atu distribuit 4/4 este de obicei suficient de comodă pentru joc. Ce facem dacă licitația ne-a dus la un atu slab? Acest lucru se întîmplă des, mai ales cînd onorurile sînt pe culori minore și încercăm o manșă pe culoare majoră.

De obicei, în acest caz, un jucător mai puțin experimentat intră în panică și încearcă tot felul de eschive, fie jucînd majorele din celelalte culori și evident pierzîndu-le prin taiuri de la adversari, fie încercînd dificilul joc de dublu tai, despre care vom discuta mai tîrziu.

Slăbiciunea atuului, poate fi de 2 feluri

— Atuul este lung (distribuit 4/4), dar nu prea are onoruri

Exemplu :

(N) x-x-x-x (S) R-x-x-x

sau

(N) x-x-x-x (S) D-10-x-x

— Atuul este scurt (4/3 ; 5/2, ba uneori 4/2 ; 5/1).

Vom trece în revistă cele 2 situații neplăcute pe rînd.

Dacă atuul este slab este un motiv în plus de al juca, deoarece atuurile majore se fac oricum. Printre atuurile de la adversar mai există și atuuri minore cu care se poate tăia. Prin tragere, în afara distribuțiilor excepționale, pe fiecare levată se consumă 2 atuuri de la adversar.

(Și de cîte ori nu s-au suprapus 2 atuuri majore ?!). Iată motivul pentru care planul recomandat este extragerea imediată a atuurilor.

Alt exemplu :

Se vor juca 4 cupe și atacul este 6 de treflă

(N) ♠ R-9-7 (S) ♠ A-V-5-2

♥ 9-7-4-3

♥ R-8-6-5

♦ A-R-D-7-6

♦ 8-5-2

♣ 4

♣ A-7

Perdantele sînt pe atu la care distribuția 3/2 ar fi cea mai comodă. La distribuția 4/1 sau 5/0, contractul este imposibil. Impasul la pică spre V, chiar reușit, nu ajută prea mult. Va trebui să tăiem o treflă și să sperăm într-o poziție convenabilă (A de cupă în Vest). Deci atacul se preia cu A de treflă și jucăm 5 de atu din mînă pe care îl vom ceda cu nonșalanță. Indiferent de returul flancului, mergem la Mort pe R de pică (cel mai sigur) sau pe un caro, pentru a juca cupă spre R din mînă. Prin cedarea a 2-3 mîini pe atu contractul pare realizat.

Deci, cînd culoarea de atu este slabă, dar suficient de lungă și avem culori de rezervă, extragem atuul.

Dacă atuul este scurt (4/3 ; 5/2), dar cu onoruri mari, principiul călăuzitor este : tai pe mîna mai scurtă pînă la epuizare, majorare de culoare și impasuri.

Una din problemele planului de joc este valorificarea cît mai corectă a mîinii Mortului (presupus ceva mai slab) și eventual promovarea cărții lui. Extragem sau nu atuurile ? Avem venituri pe masă ? Oare cum e mai comodă majorarea ?

Există situații tipice în care trebuie să ne organizăm de așa manieră jocul încît să avem o venire pe atu la Mort. Sînt foarte frecvente configurații de tipul

(N) ♠ R-7-3	(S) ♠ A-D-V-10-6
♥ A-R-9-8-6-3	♥ 7-2
♦ V-3-2	♦ D-5
♣ 9	♣ R-V-4-2

Jucăm 4 pici și Vest atacă atu.

Planul cu tai din scurt de atu nu pare cel mai indicat. Pentru tai de treflă, va trebui să cedăm o treflă ; adversarul probabil va scurta atuul, jos rămînînd o singură posibilitate de tai și e destul de periculos jocul spre mînă din cupă (la 8 cupe pe axă, 3/2 fiind o distribuție ideală). Mai mult decît atît, cele 2 levate perdante pe caro par inevitabile, deci nu avem șanse să realizăm contractul în acest mod.

Cealaltă cale pare să fie majorarea cupelor de la Mort, sperînd într-o distribuție 3/2 și făcînd un tai înainte de epuizarea venirii jos pe R de atu.

Deci, după atac de atu punem mic de la Mort, luăm cu A din mînă, jucăm D majoră de atu din mînă, după care jucăm o cupă mică spre A de la Mort, R de cupă și a trela cupă tăiată în mînă, venim jos prin atu spre R de pică, pe următoarele 3 cupe defosăm din mînă două carouri și o treflă mică. Urmează trefla mică de jos și dacă Est pune A cedăm levata, altfel punem R. Oricum contractul este realizat.

Ideea majorării unei culori a mortului desprinsă și și din exemplul precedent, este strîns legată de momentul și modul în care jucăm atuul. Se poate ivi o excepție de la regula de tai din mîna cu atu mai scurt. Pentru majorarea cărții Mortului, de multe ori sînt necesare cîteva venituri. Să le numărăm, în exemplul următor, în care se joacă 5 trefle și vest a atacat 5 de atu :

(N) ♠ A-7-4-2	(S) ♠ R-5
♥ A-D-10-9-7-6	♥ 3-2
♦ 5	♦ R-7-4
♣ R-4-3	♣ A-D-V-10-2

Venirile jos o pică, imediat, o cupă, sigur și încă una, posibil, (prin impas la D dacă reușește, dar care nu e suficient pentru majorarea cupei). După o mînă de caro putem spera chiar la 2 venituri prin tai de caro (dacă nu am jucat atuul).

O idee valoroasă în acest caz este să încercăm într-adevăr majorarea cupei pe care să defosăm perdantele de caro, în loc să le tăiem. Deci, vom lua în Sud levata atacată pe treflă, vom juca primul impas pe cupă spre D și, indiferent de retur, evident exceptînd un joc în treflă, după recuperare, vom juca din nou cupă, luată cu A de jos, după care vom tăia cu atu mare din mînă (pentru siguranță) a treia cupă de jos. În principiu cupa s-a majorat ; dacă nu, venim jos pe A de pică și mai tăiem o cupă rămînînd încă o cupă majoră jos la care vom veni după două levate de atu (prima cu A din mînă, a doua cu R de treflă jos).

Conservarea taiurilor de la Mort a servit în acest caz la asigurarea venurilor jos, deci, cînd există o culoare lungă și puternică la Mort, atuurile acestuia se conservă ca mijloc de a relua mîna și deseori ca un control al altei culori (în cazul nostru caro).

În exemplul precedent, prin extragerea prematură a atuurilor, adversarii ar fi realizat 3 levate la treflă (dacă A este la Vest) și o levată la cupă dacă R de cupă este la Est. Regula este că atunci cînd facem un plan bazat pe majorarea unei culori puternice, trebuie să păstrăm alături de ea cît mai multe venituri.

Deoarece apar două reguli contradictorii în cele două metode de joc (tai din atu scurt și menținerea atuurilor la Mort cînd acesta are culoare majorabilă), decizia trebuie luată în momentul stabilirii planului de joc și nu mai tîrziu.

Jocul de dublu-tai (tai în cruce)

Planul de joc în maniera dublu-tai este diferit față de planul de joc obișnuit la jocul pe atu. Ideea jocului de dublu-tai este de a valorifica lungimi deosebite aflate în fața unor doubletonuri, singletonuri sau chiar șicane, prin tai. Evident, este necesar să existe o reciprocitate între cele 2 mâini ale axei, deci pe o culoare cu lungime la Mort, scurtime în mînă și similar, pe altă culoare, lungime în mînă și scurtime la Mort. Cînd vom recurge la jocul dublu-tai, lungimile în general nu vor fi majore sau majorabile. Dacă există astfel de condiții ne putem gîndi la seducătorul plan de joc prin dublu-tai.

Va trebui să numărăm mai întîi levatele cîștigătoare ca la contractele de FA și nu perdantele așa cum am recomandat la jocul de culoare.

Încercăm să obținem cît mai multe levate prin tai ; nu vom trage atuul, dar probabil axa defensivă va avea grijă de acest lucru, cînd va lua mîna.

Deci se prefigurează maniera de joc. Vom juca majorele înainte de a începe jocul de dublu-tai, pentru că altfel jucătorii experimentați de pe axa defensivă vor ataca imediat atu și deoarece taiurile le vom face succesiv cu atuuri mici și apoi din ce în ce mai mari. Dar la un astfel de joc, flancurile vor începe să defoseze păstrîndu-și propriile atuuri. Și atunci, spre finalul jocului, s-ar putea ca niște majore nejucate la timp să fie tăiate. Ideal este ca în final să ajungem să tăiem cu onorurile mari de atu.

Exemplu :

(N) ♠ x
♥ R-8-x-x
♦ A-R-x
♣ R-x-x-x-x

(S) ♠ A-D-9-x-x-x-
♥ A-10-9-x
♦ 10-x-x
♣ x

Sud joacă 4 cupe, atac 3 de caro.

Cartea sugerează posibilitatea unui joc la dublu-tai.

Cu 2 singletonuri împărțite între parteneri care au în față culori în 5, dintre care una singură (pica) cu unele șanse de majorare, atuuri suficiente și egal împărțite, se pare că maniera ideală va fi jocul de dublu-tai.

Să numărăm levatele câștigătoare :

— 3 majore — (A, R de caro, A de pică) ;

— o levată pe A (sau R de atu) la jocul adversarului în cupă ;

— 3 taiuri de pică la Mort ;

— 3 taiuri de treflă în mână.

Total = 10 levate.

Pericolul este ca distribuția la pică și/sau la treflă să fie mai excentrică ($5/2$ sau $6/1$) și onorurile pe atu să fie distribuite favorabil axei defensive.

Se poate intui dificultatea unui astfel de joc. Un supra-tai din partea adversarilor, cu revenire în atu, reduce posibilitățile de câștig ale axei ofensive cu 2 levate.

Alte câteva observații la exemplul precedent :

După preluarea atacului cu R de caro, se revine în mână spre A de pică, fără impas, și se joacă mic de treflă spre R de la Mort. În 50% din cazuri impasul nu reușește și atunci Estul, care a luat cu Asul, de treflă, joacă atu (așa cum cere cartea), Sud pune mic de cupă și obligă Vestul să majoreze cu V sau D, Mortul ia cu R ; dacă Vest nu majorează, Nordul preia cu 8 de cupă. Acum jocul de dublu-tai este pregătit. Prima indicație din schița de joc spune să jucăm întâi majorele și acest lucru este foarte important. Deci, Mortul va juca A de caro, după care se taie treflă la Sud și pică la Nord, începînd cu atuurile mici și se merge crescendo spre cele mari. Nu trebuie să intrăm în panică și să tăiem cu atuuri mai mari ; acesta e un mijloc sigur de a pierde.

De asemenea, nu trebuie să cedăm mîna înainte de a ne realiza planul de tai.

În exemplul nostru impasul prin D de pică poate să coste mult, căci în caz de nereușită, adversarul ar juca imediat atu. Dacă din calculele inițiale ar fi rezultat 9 și nu 10 levate, s-ar fi impus impasul cu D de pică.

Noțiuni despre numărarea perdantelor și prezentarea principalelor posibilități de utilizare a atuurilor

Avem deja cîteva noțiuni de „timing“ Dar ce se înțelege prin „timing“ ? O definiție mai personală ar fi „planificarea fazelor de realizare ale unui contract“ Deci, cu alte cuvinte, ordinea utilizării mijloacelor de care dispunem pentru a reduce numărul de perdante.

Mijloacele sînt destul de clare : taiul perdantelor, defosa prin tehnicile cunoscute : impas, jocul în secvență etc. La toate acestea se adaugă mijloacele de circulație, deci de stabilire a comunicațiilor între mîini pe axa pe care jucăm (circulația), respectiv de reducere acestor comunicații, de obicei ale axei adverse, prin cedări de levată, dar uneori și pe propria axă (așa-numitele „deblocări“) și, bineînțeles extragrea atuurilor de la adversari.

Iată un exemplu simplu în care se aplică succesiv mijloacele de diminuare a perdantelor :

(N) ♠	A-6	(S) ♠	R-D-V-8-5-3
♥	R-3-2	♥	D-10-7-6
♦	10-8-7-4	♦	A-9
♣	A-9-4-3	♣	R

Contactul este de 4 pici jucat de Sud și primește atac din vest, R de caro.

Aparent sînt 4 perdante, una pe caro și 3 pe cupă. Declarantul preia cu A de caro, după care joacă R de

treflă și mic de pică, luat cu A de la Mort. Acum e momentul ca declarantul să defoseze repede perdanta de caro pe A de treflă (**defosa unei perdante din mîna cu multe atuuri pe o majoră din mîna scurtă în atu**). Declarantul preia mîna prin atu și mai joacă unul sau două atuuri în funcție de distribuție (**extragerea atuurilor de la adversar**), după care joacă cupă mică spre R (**majorarea culorii**), sperînd în A la Vest, ceea ce i-ar permite un nou impas spre furșetă D-10 din mînă. Chiar dacă pierde impasurile, pe cupă a pierdut numai 2 levate și nici una pe caro, deci contractul, a fost realizat.

Un alt exemplu

(N) ♠ R-5
 ♥ R-7-3
 ♦ D-9-6-5
 ♣ V-8-4-2

(S) ♠ D-9-4
 ♥ A-D-8-6-2
 ♦ 10
 ♣ R-D-7-6

Contractul jucat de Sud este 4 cupe ; atac 5 de cupă (deci atac în atu !).

Numărăm perdantele : 0 sau una pe atu în funcție de distribuție, 3/2 sau 4/1 (nu ne gîndim la 5/0) ; două pe pică ; una la caro și două la treflă, deci un bilanț cam sumbru ; 6 perdante din 3 permise.

După ce Nord ia cu R de cupă, apoi joacă R de pică (**pregătirea taiului de pică la Mort**), axa defensivă ia și rejoacă atu, Sud ia cu A de cupă și joacă D de pică și apoi mic de pică pe care-l taie cu ultimul atu de la Mort (**tai din mîna scurtă în atu**) ; se joacă apoi mic de treflă din mînă (**majorarea culorii**) și dacă declarantul nu cedează mîna (a doua levată pierdută), trage A de atu, după care se ocupă în continuare de majorarea treflei, cedînd oricum A de treflă și un singur caro.

Remarcăm că s-a respectat indicația de a nu încerca taiul de caro în mînă (**taiul din atu scurt**), căci în fond acest lucru nu modifică numărul de perdante.

În legătură cu „timing”-ul se pot face unele observații există impasuri urgente și mai puțin urgente. Atunci când pregătirea unei defose se face prin impas spre o culoare care se majorează prin acest impas, el este urgent, defosele vor permite evitarea altor impasuri. De obicei, impasurile în culori scurte, nu sînt urgente. Ele vor deveni deseori inutile pe parcursul jocului, fie prin defose, fie prin jocul adversarului. De fapt, în general, impasul este util dacă în urma lui majorăm cărțile mai mici.

3.3.6 REZUMAT AL VARIANTELOR DE PLAN DE JOC ÎN JOCUL PE CULOARE DE ATU

Manevre utilizate

1. extragerea atuurilor ;
2. taiul în mîna cu scurtime ;
3. taiul dirijat spre mîna cu atuuri mai puține (valorificare de atu) ;
4. majorarea culorilor ;
5. crearea posibilităților de tai (la dublu-tai) ;
6. impasuri pe culori scurte ;
7. jocul majorelor ;
8. tai încrucișat (dublu-tai) în crescendo ;
9. deblocarea unor culori.

Elemente de urmărit

1. levate perdante ;
2. levate cîștigătoare (la dublu-tai) ;
3. distribuția atuurilor
4. scurtimi (Doubleton, singleton, șicană), locul și lungimea lor în mîna opusă ;
5. culori majorabile ;
6. posibilități de defosă ;
7. aprecierea distribuției la adversar din licitație și din configurația axei proprii.

3.3.7 VARIANTE DE PLAN DE JOC

Planul tam

1. **Tai** din mîna cu scurtime ;
2. Extragere **atuuri** ;
3. **Majorarea** culorii.

Condiții de aplicare :

- a) **atuul** mai scurt la Mort ;
- b) scurtime la Mort (singleton sau doubleton) cu lungime moderată în mînă, fără posibilități sigure de majorare ;
- c) posibilități de venire sigură în mînă (pentru evitarea impasurilor) ;
- d) culoarea majorabilă (la Mort sau în mînă).

Este planul cel mai frecvent utilizabil. Taiul se face înainte de extragerea atuurilor adverse, deoarece Mortul nu are suficiente atuuri pentru ca după extragere să mai poată tăia.

2. Planul AMT

1. Extragere **atuuri**.
2. **Majorare** culori.
3. **Tai** din mîna scurtă.

Condiții de aplicare :

- a) **Atu** suficient de lung la Mort pentru a permite taiuri după extragere.

b) Scurtimi la Mort sau posibilități de reducere după majorarea culorilor.

c) Culoare de rezervă majorabilă.

Este un plan simplu, frecvent utilizat. Extragerea atuurilor nu pune în pericol jocul de tai. După extragerea atuurilor, nu se trece la tai, atuurile rămase facilitând circulația.

3. Planul MA

1. **Majorarea** unei culori lungi din mână.

2. Extragerea **atuurilor**.

Condiții de aplicare :

a) Atu suficient de lung în ambele mâini (mai scurt eventual la Mort).

b) Culoare lungă în mână, majorabilă cu scurtime la Mort.

c) Mortul, destul de slab.

Majorarea culorii din mână se face cu ajutorul taiurilor de la Mort. Sînt posibile și taiuri din mână pentru comunicație (dacă acest lucru e necesar).

4. Planul AMI

1. Extragerea **atuurilor**.

2. **Majorarea** unei lungimi relative din mână.

3. **Impasuri** pe culoare relativ scurtă.

Condiții de aplicare :

a) Nu există posibilități de majorare sau taiuri la Mort (mîna distribuită uniform).

b) Cartea necesită impasuri.

c) Culoarea majorabilă nu este foarte lungă.

d) Atuul puternic, posibil inegal distribuit.

O distribuție uniformă nu permite taiuri sau majorarea unei lungimi deosebite dar impasurile reușite permit defosarea unor perdante. Prioritatea este totuși majorarea unei lungimi relative, „bine garnisită“ cu cărți intermediare.

5. Planul mA

1. **Majorarea** unei culori lungi a Mortului.

2. **Extragerea atuurilor.**

Condiții de aplicare

a) Mortul are o culoare majorabilă rapid (secvență), chiar cu riscul de tai de la adversar.

b) Mortul nu are scurtimi deosebite care să permită tai.

c) Mortul mai dispune de o venire sigură după majorare.

Se va evita, la început, tăierea cu atu scurt de la Mort. Atuul va fi păstrat pînă după majorarea culorii și va fi utilizat, fie pentru retur, fie pentru tai de perdante din mînă.

6. Planul Am

1. **Extragerea atuurilor.**

2. **Majorarea** culorii lungi a Mortului.

Condiții de aplicare :

a) Mortul are o culoare lungă majoră sau majorabilă rapid.

b) Mortul are și el lungime suficientă pentru atu pentru a se putea asigura circulația.

Planul este asemănător planului MA, dar configurația atuului la Mort permite un joc mai sigur (prin extragerea prealabilă a atuurilor). Se renunță la taiul

inițial în culoarea scurtă a Mortului, deoarece există pericolul ca majora sau majorabila lungă a Mortului să fie tăiată de adversar. Deci se scot mai întâi atuurile.

7. Planul Dt (dublu-tai)

1. Pregătirea posibilităților de tai din mînă și de la Mort.

2. Jocul majorelor pe toate culorile exceptînd atuul.

3. Taiul alternativ la Mort și în mînă prin atuuri în crescendo.

Condiții de aplicare :

a) Distribuția neechilibrată cu scurtimi în fața unor culori relativ lungi nemajorabile.

b) Majore pe a doua și a treia culoare.

c) Atuuri suficiente și egal repartizate între declarant și Mort.

d) Rezultatul numărării perdantelor, total nesatisfăcător.

Este indicat ca planul să fie respectat întocmai. Atragem atenția asupra jocului majorelor, imediat după obținerea condițiilor de dublu tai, altfel existînd pericolul tăierii lor de către adversari. De asemenea, nu se va renunța decît în cazuri cu totul excepționale la taiul crescendo (întîi atu mic apoi din ce în ce mai mare).

3.3.8 EXEMPLE DE PLAN DE JOC LA JOCUL ÎN CULOARE

Exemplul 1 :

(N) ♠ R-9-7-4-2

♥ V-8-4-3

♦ V-5-4

♣ 3

(S) ♠ A-3

♥ A-R-D-6-2

♦ D-10-9-3

♣ R-4

Sud joacă 4 cupe, atac 10 de pică.

Calculul perdantelor :

pică: 0

caro: 2 perdante (A și B) restul, secvență combinată

treflă: 2 perdante

cupă: 0

TOTAL : 4 perdante

Planul de joc : există 2 trefle perdante, dacă A de treflă e plasat defavorabil (la Vest) ; dar singletonul Mortului va permite un tai. Atacul în 10 de pică al Vestului poate însemna un singleton sau încă un 9. Pe caro, unde axa are 7 cărți, s-ar putea să fie o distribuție 4/2 la adversari, sau chiar mai rău. Deci, jocul imediat pentru tai de treflă poate fi periculos, deoarece dacă adversarii iau prima treflă (și o iau aproape sigur) și continuă pică, cu tai din Vest, cu cele două carouri perdante se pierde contractul.

Deci planul de joc este de tipul AMT.

După capturarea atacului se joacă imediat atu (probabil de 3 ori) apoi se joacă pentru majorarea culorii

anexe bune (caro), cedînd A și R ; în fine, după pierderea unei trefle, chiar dacă A de treflă a fost la Vest, se taie următoarea treflă din mînă la Mort.

Exemplul 2 :

(N) ♠ 9-7	(S) ♠ A-3
♥ R-6-2	♥ A-D-V-8-3
♦ D-V-10-7-2	♦ 9-4
♣ 5-4-2	♣ A-R-9-3

Sud joacă 4 cupe.

Calculul perdantelor

pică 1 perdantă

caro : 2 perdante (9 și 4 — facem abstracție de Mort)

treflă : 2 perdante

cupă : 0 (în principiu 0; dacă adversarii nu au distribuție 5/0)

TOTAL : 5 perdante

Planul de joc :

Se poate elimina o perdantă pe treflă, fie dacă distribuția la adversari este 3/3, fie printr-un tai la Mort cu R. Dar acest plan nu e viabil deoarece rămîn 4 perdante ; o pică, două carouri și o treflă. Deci, va trebui majorat caroul de la Mort și după majorare se pot defosa două trefle perdante. Dar, atenție ! Singura venire la Mort este R de atu. Deci, este indispensabil să găsim cupele distribuite 3/2 la adversari, căci altfel, cu atu 4/1 la axa defensivă caroul va fi tăiat. E foarte puțin probabil ca cele 4 atuuri să fie însoțite de 4 carouri.

Deci planul de joc este de tip MA.

Se ia atacul de pică cu A din Sud pentru a juca în continuare caro. Dacă adversarii după A (sau R) de caro mai obțin o levată pe pică, ei vor juca cel mai probabil treflă, capturată din Sud, care va juca 2 atuuri mari din mînă pentru mai multă siguranță, apoi caro, pe care îl cedează pentru ultima oară. Orice atac în continuare permite cîștigarea donei.

Dacă adversarii, după 2 tururi de caro, rejoacă ei această culoare, va trebui să se taie sus pentru a evita un supratăi al adversarului.

Exemplul 3 :

Sud joacă 4 cupe, atac R de caro.

(N)	♠ 7	(S)	♠ A-9-5-4
	♥ A-10-7-6		♥ R-V-5-3
	♦ 5-4-2		♦ A-9-8-6
	♣ V-8-5-3-2		♣ A

Există două singletonuri, câte unul în fiecare mână, un Mort suficient de lung în atu, culori lungi în fața singletonurilor, există elemente pentru joc de dublu-tai, cu atât mai mult cu cât bilanțul perdantelor este prea puțin încurajator 3 la pică, 3 la caro, 1 la cupă.

Numărăm levatele câștigătoare în ideea dublu-taiului 3 levate pe 3 A, 3 pici tăiate la Mort și 2 trefle tăiate în mână, A și R de atu, deci 10 levate.

Teoria planului de joc de dublu-tai indică următoarea metodă

— Deschiderea posibilităților de tai din mână și de la Mort.

— Jocul majorelor.

— Taiul alternativ cu atuuri în crescendo.

Atac, A de caro. Se deblochează trefla jucând A din mână, apoi A de pică, pentru a permite taiul de pică în continuare și apoi dublu-tai. Foarte probabil că, în final, un adversar va fi nevoit să taie cu un atu major, un caro major al partenerului.

3.4 JOCUL AXEI DEFENSIVE

Pînă acum s-a studiat manevrarea cărților prin optica declarantului. Declarantul are un mare avantaj DICTEAZA jocul Mortului. Pentru axa defensivă acest avantaj nu există. Fiecare component al echipei are drepturi depline asupra propriei mîini, iar informațiile despre relațiile dintre cărțile axei sînt greu de precizat, oricum, cu un înalt grad de incertitudine.

Există totuși surse de informații, care pot și trebuie să fie folosite în jocul defensiv. Acestea sînt

1. Licitația.
2. Apelurile și semnalizările prin joc.
3. Maniera de joc a declarantului.
4. Cartea Mortului.

În practică, se constată că numai jucătorii foarte experimentați utilizează toate aceste surse, de informații. În special, se neglijează urmărirea în permanență a manierei de joc a declarantului, care poate spune multe. Fiecare carte jucată de acesta, aduce flancului o nouă informație sau confirmarea unei supoziții.

Dintre toate informațiile, cele mai precise sînt cele de apel și semnalizare prin joc.

APEL ȘI SEMNALIZĂRI

Există 7 cazuri diferite de apel și semnalizare. În fiecare dintre aceste cazuri, cărțile se vor juca într-o ordine precis stabilită, în scopul transmiterii către partener al unui maximum de informații

1. Atacul ordinea în care se joacă cărțile din culoarea atacată. Aceeași convenție se aplică de cele mai multe ori și la contraatac).

2. Apel sau refuz într-o culoare jucată de partener.

3. Semnalizarea impar/par pe o culoare jucată de declarant.

4. Semnalizare par/impar pe atu.

5. Apel sau refuz în culoarea jucată de partener la FA, combinat cu indicarea numărului de cărți.

6. Semnalizare prin defose pe culoarea jucată (mai ales pe culoarea jucată de partener).

Modul efectiv de semnalizare face parte integrantă din sistemul de licitație, deci nu-l vom prezenta aici.

JOCUL DE LEVATĂ AL AXEI DEFENSIVE

În acest capitol vom utiliza termenul de „joc al axei defensive“ alternativ cu „joc al apărării“ sau „joc al flancului“.

Cei 3 termeni sînt sinonimi, așa cum „jocul pe axa ofensivă“ este sinonim cu „jocul declarantului“.

Tactica axei defensive se diferențiază în 3 părți importante :

1. Alegerea atacului (inițial).
2. Alegerea culorii contraatacului optim.
3. Tactici aplicabile în funcție de poziția de joc, față de Mort, în cadrul unei levate.

ATACUL

Alegerea atacului

Atacul se consideră ca fiind prima carte apărută pe masă de la axa defensivă, după terminarea licitației. Atacul are o mare importanță în desfășurarea jocului în continuare. Sînt multe contracte care par imposibile și se pot cîștiga datorită unui atac greșit sau neinspirat și, invers, contracte pierdute din atac.

De fapt, am atras atenția că planul de joc al axei ofensive se face imediat după momentul atacului și al depunerii cărții Mortului, deci atacul influențează, putînd fi chiar determinant pentru jocul practicat de declarant.

Licitația oferă de obicei elemente pentru alegerea atacului, dar nu întotdeauna. De exemplu, licitațiile ofensive de forma 1 pică-4 pici sau 1 FA-3 FA nu oferă informații semnificative.

Cînd am discutat despre planurile de joc ale axei ofensive, am arătat că cele două mari categorii de planuri se concep diferit și se confruntă cu probleme diferite. Jocul în contractele de FA este diferit de jocul în contracte pe culoare, deci este normal ca și atacul să fie diferit.

1. Atacul în contractele de FA

Reguli comentate pe scurt

— Este indicat să se evite atacul în culorile licitate de adversari, mai ales dacă avem lungimi rezonabile pe aceste culori, chiar și tineri ; atacul în astfel de culori lămurește cartea. Adversarul probabil va face un impas, sau chiar o cedare de levată și va obține informații despre situația culorii respective. Același lucru este valabil și în cazul în care din licitație a rezultat că partenerul nostru ține o culoare licitată de axa declarantului. Lăsați-l pe declarant să rezolve problema.

— Se atacă din culoarea lungă a mîinii, dar cu discernămint. Atacul din culoarea lungă este aplicat automat de majoritatea începătorilor care știu prin tradiție că la jocul de FA se atacă a patra carte din culoarea cea mai lungă. De multe ori regula clasică este rodnică, dar trebuie comentată puțin. Dacă mîna din care se atacă nu mai are posibilități de reluare a unei alte levate, e mai bine să încercăm promovarea unei alte culori. Cînd vorbim de posibilități de reluare nu ne referim neapărat la o altă culoare. De exemplu o

culoare A-D-x-x-x are ea însăși una sau chiar două țineri, deci atacul poate fi util. Chiar o culoare A-x-x-x-x poate asigura o revenire prin A păstrat cu grijă pînă la momentul oportun.

Cînd culoarea lungă este în 4, de exemplu 10-x-x-x sau V-x-x-x sau chiar D-x-x-x, se va evita atacul în ea, deoarece șansele ei de majorare în flanc sînt destul de mici și efectul poate fi pierderea gărzii din cauza atacului.

În concluzie este indicat atacul într-o culoare în 5 sau mai multe cărți, dacă există reprize în mîină și dacă adversarii nu au licitat-o.

— Aveți încredere în partener ! Dacă nu se prefigurează un atac mai bun, atacați în culoarea licitată de partener (dacă el a făcut acest lucru).

Justificările post-mortem de genul „nu am atacat în culoarea partenerului deoarece adversarul a indicat prin licitație ținare“, sînt copilărești. Mulți jucători licitează 3 FA cu o singură ținare în culoarea licitată de adversari, contractul acesta fiind deseori un refugiu în cazul nepotrivirii pe culoare (misfit). În aceeași ordine de idei, în momentul atacului se poate medita asupra unei probleme : atacăm în favoarea propriei cărți lungi sau în favoarea cărții partenerului ?

— Dacă lungimea din mîina care atacă nu permite o majorare facilă și nu avem suficiente reprize, este deseori util atacul într-o culoare scurtă, care s-ar putea să fie bună la partener. Este situația clară în care mîina din care se atacă este slabă (cu puncte puține), diferența de puncte de pe axă fiind „masată“ la partener. Dacă vom avea șansa să nimerim într-o culoare lungă, majorabilă, a partenerului, vom utiliza în continuare repriza noastră pentru continuarea majorării acestei culori.

— Prioritate pentru atacul în culori majore. În toate cazurile, se atacă într-o culoare despre care adversarii

nu au vorbit. O culoare majoră despre care nu s-a vorbit are șanse mari să fie majorabilă pe axa defensivă. Să nu uităm, contractele în culori majore sînt preferabile contractelor de FA, acestea din urmă avînd de obicei grade mai mari de nedeterminare, deci se poate presupune că majora nedeclarată de axa ofensivă e mai slabă. Oricum nici unul din adversari nu are lungime. Atunci cînd cei 2 adversari au declarat toate culorile (de obicei fiecare cîte două), nu putem respecta principiul enunțat la începutul discuției. E bine să atacăm într-una din culorile licitate de Mort, dar în cea mai scurtă, probabil cea de-a doua, oricum, vom putea deduce aceasta din sistemul de licitație aplicat.

Cînd atacăm într-o culoare scurtă, nu are prea mare importanță ce atacăm, totuși, ca regulă generală, din onor în trei vom ataca mic, chiar în culori cu R-V-x sau D-x-x. Sînt foarte rare cazurile în care un astfel de atac într-o culoare nedeclarată de axa ofensivă este slab, deoarece în cele mai multe cazuri veți cădea peste o culoare lungă a partenerului.

— Lungimea din mîna de atac corespunde de cele mai multe ori unei scurtimi în mîna partenerului. Dacă adversarii joacă un contract de FA, în principiu, au cît de cît o distribuție regulată, fără lungimi mai mari de 5 cărți. Dacă atacați dintr-o culoare în 4 aveți puține șanse să găsiți 5 sau chiar 4 cărți la partener și în plus, chiar și așa, culoarea este slabă și nu veți reuși să majorați mai mult de 1—2 cărți.

La atacul în contracte de FA, altele decît 3 FA, raționamentul este puțin diferit.

La șlemuri pe FA atacați prudent ! La astfel de contracte, interesul se reduce la obținerea a 1, 2 levate. Atacul în A este obligatoriu numai la 7 FA. Recomandăm un atac prudent, nu în lungime, deoarece șansele de

majorare sînt mici, ci mai degrabă într-o culoare tare a axei ofensive (licitată ca atare) sau chiar un atac viclean într-o secvență mică sau chiar falsă. (Exemplu V-10-9 sau 10-9-7). Foarte slab este atacul dintr-o lungime, D-x-x-x-x sau chiar D-V-x-x-x, deoarece reduce foarte mult șansele de majorare a D.

Nu atacați niciodată din culoarea lungă dacă ea nu are onoruri mari și legate (cum ar fi R-D-V sau D-V-10). Deci, la șlem, lăsați-l pe adversar să-și facă propriile impasuri, fără să-l ajutați.

Regula lui 11

Se utilizează în jocul de FA cînd atacul este a patra din culoarea cea mai bună. Regula e simplă și permite stabilirea numărului de cărți superioare atacului, pe care le posedă declarantul.

Valoarea cărții atacate se scade din cifra 11. Apoi Estul numără cîte cărți superioare cărții de atac are Mortul, scade acest număr din rezultatul scăderii anterioare, apoi numără propriile cărți superioare atacului și le scade din rezultatul ultimei scăderi. Rezultatul final este numărul de cărți superioare atacului, pe care declarantul le posedă. Din nefericire, același calcul îl poate face declarantul, determinînd astfel configurația cărții din stînga Mortului.

2. Atacul la contracte pe culoare

Atacul în doubletén (mare, mic) era considerat indicat, deoarece deschidea posibilitățile de tai în mîna atacantului. Datorită tradiției, mulți jucători îl practică și acum. Totuși, de cele mai multe ori atacul în doubleton nu este bun.

În capitolul referitor la planurile de joc la contractele pe culoare, am arătat că una din tehnicile de bază este majorarea de către declarant, a unor culori lungi. De fapt, este vorba de o cursă pentru majorarea de culori, cu participanții celor două axe. De obicei, declarantul încearcă să-și majoreze o culoare la Mort, pe care va încerca să-și defoseze perdante din mână.

Cînd atacați din doubleton într-o culoare licitată de partener, nu puteți spera că partenerul este suficient de tare în această culoare ca să împiedice majorarea ei. Dimpotrivă, e mai probabil ca acesta să fie culoarea lungă pe care declarantul va încerca să o majoreze. Atacînd în ea, îi faceți jocul și întîrziați eventuala majorare a unei culori a propriei axe.

Atacul ideal este o culoare chiar mai scurtă dar puternică. De exemplu R-D-V. Vom discuta în acest capitol cum se atacă pentru a găsi o culoare, posibil tare, în cele 2 mîini ale axei defensive.

Atacul în doubleton se face numai în condiții determinate.

În primul rînd, atacul în doubleton este justificat de interesul pentru tai în mîna de atac, deci existența unor atuuri corespunzătoare.

De exemplu A-x-x sau R-x-x și nu A-10-x-x sau D-x-x pe culoarea de atu, ultimele 2 situații impunînd păstrarea gărzii pentru majorare. (Această analiză este parțial valabilă și pentru atacul în singleton, dar cu unele diferențe). În fine, trebuie să avem posibilitatea să cedăm mîna partenerului, ca acesta, după epuizarea doubletonului, să poată să ne servească taiul.

Există și excepții, dar care țin prea mult de domeniul șansei ; de exemplu : culoarea doubletonului are la partener A-R-x, sau la atac cu A din A-x, găsim la partener R-x-x-x.

Nu atacați în lungul Mortului ! Atacul din dreapta Mortului, în culoarea lui tare, este avantajos când adversarii au de făcut impasuri. Dar cel mai adesea planul de joc corect al axei ofensive indică majorarea culorii lungi a Mortului. De ce să înceapă axa defensivă cu primii pași ai planului de joc al adversarului ? De cele mai multe ori atacul în lungul Mortului este dezastruos. Există uneori diferență între culori lungi și culori tari. Mortul poate avea o culoare formată din 3 onoruri și atacul în ea, va da de obicei satisfacție axei defensive.

Nu atacați din 3 cărți mici : culoarea fiind slabă pe axă, sau probabil slabă, s-ar putea să avantajăm majorarea pe axa ofensivă.

Nu atacați în A fără R alături. Atacul în A poate foarte ușor să majoreze un onor în mîna declarantului (de regulă R), onor care, la un alt joc, nu s-ar majora, fiind înainte de A. Nici atacul cu mic din A-x-x-x-x nu este prea inspirat la jocul în culoare spre deosebire de FA.

Ce posibilități au mai rămas ? Iată-le

La jocul în culoare, este bine să atacăm într-o culoare tare. De exemplu : R din R-D-V sau D din D-V-10. Bineînțeles nu avem prea des într-o singură mînă secvențe atît de puternice, dar împreună cu partenerul s-ar putea ca secvența să existe. Deci, este avantajos atacul într-o culoare mai scurtă, cu cel puțin 1—2 onoruri mijlocii.

Atacul de sub R este permis, ba chiar indicat ! (evident dacă nu atacăm într-o culoare licitată de Mort sau dacă el este în 5 sau 6). Atacul de sub R a fost multă vreme blamat în cercurile de bridge. Se constată însă că, oricum este mult mai indicat decît atacul de sub A. Să nu uităm niciodată că scopul atacului este să începem să majorăm o culoare a axei și să întir-

ziem jocul de majorare a culorii lungi a axei ofensive. Deci, atacul în culoarea puternică a partenerului este ideal. Dar oare știm care este culoarea lui bună ? Nu întotdeauna, dar un partener valoros va licita o culoare pentru a dirija atacul.

Atacul în atu este deseori favorabil axei defensive. Am văzut că multe din planurile de joc încep cu taiuri din mîna cu atuuri mai puține, de obicei a Mortului, sau oricum cu pregătirea acestor taiuri. Atacul în atu reduce cel puțin cu unu numărul de taiuri posibile. Ne orientăm și după cartea proprie. Dacă distribuția este inegală, pe principiul reciprocității, axa adversă va avea și ea scurtime, deci, probabil, ar fi optim pentru adversari un joc cu tai la Mort înainte de extragerea atuurilor. Totuși, atacul în atu nu este întotdeauna „rețeta fericirii“ De exemplu, atunci cînd axa ofensivă poate realiza un joc fără tai din scurtime, ci prin simpla majorare, a unei culori lungi la Mort, pe care defosează perdante din mînă. Acest plan de joc poate fi sugerat de licitație (dacă Mortul a repetat de 2 ori o culoare). Trebuie ținut seama și de ce avem în culoarea secundară, pe care adversarii vor încerca să o majoreze ; dacă nu o ținem, șansele de majorare sînt mai mari și deci se impune un atac într-o culoare nedeclarată, planul axei defensive fiind majorarea rapidă a culorilor nedeclarate. În acest caz atacul în atu va favoriza declarantul care trebuie să extragă de la început atuurile, pentru a exploata culoarea declarată.

Atacul în atu nu trebuie să ofere „cadouri“ pe atu. Mîna declarantului poate avea furșete și la atac el va fi al patrulea. Deci, nu se va ataca în atu, dacă astfel se pun în pericol propriile onoruri (de exemplu, din D-x-x sau V-x-x-x).

La o licitație corectă, axa ofensivă are 8 atuuri. Deci atacul în singleton de atu nu este indicat. S-ar putea să distrugem garda unui V în patru al partenerului nostru. Singurele combinații care permit atacul în atu fără mari riscuri sînt 1 sau 2 atuuri mici, mic din A-x-x sau din R-x-x. În cazul repetării culorii de atu de către declarant se poate ataca în D din D-V-x.

3. Alegerea culorii contraatacului optim

Majoritatea celor afirmate în comentariul despre atac, sînt valabile pentru contraatacul axei defensive, deci pentru inițierea unei levate în cursul jocului de către unul din coechipierii axei defensive, după ce a luat mîna.

Va trebui să jucăm atu, dacă vedem că jocul se bazează pe tai din mîna scurtă ; dacă se apreciază un plan de joc bazat pe majorarea unei culori, se va evita acest lucru.

Sînt 3 posibilități de contraatac

1. Jocul în atu pentru evitarea taiului din mîna scurtă.
2. Asumarea riscului de contraatac în culoarea periculoasă a axei proprii, cînd se amenință cu majorarea unei culori a adversarilor.

3. Evitarea acestui risc cînd nu se întrezărește nici un pericol de majorare.

Intenția de joc în maniera de tai din mîna scurtă, se poate intui mai ușor acum decît la atac, cărțile Mortului fiind etalate. Să explicăm puțin ce înseamnă asumarea riscului.

Marele pericol al contraatacului

Există o noțiune greu asimilată de începători : orice culoare jucată de către axa defensivă poate să ofere declarantului mai multe levate decît dacă ar fi jucat el culoarea respectivă.

Exemplu :

(N) 10-6-4
D-9-3 (V) (E) R-8-7-5
(S) A-V-2

Dacă declarantul (Sud) joacă această culoare, nu poate face de 2 ori impasul deoarece nu are 9, deci oricum nu poate realiza decât o levată. La orice atac al flancului realizează 2 levate.

Deci, în general pentru axa defensivă este periculos jocul unei culori în care nu s-a mai jucat. Acesta este sensul asumării riscului la contraatac.

După ce partenerul a jucat deja o culoare este mai ușor de văzut dacă se poate rejuca fără risc, în funcție de cărțile ieșite și de eventualele semnalizări ulterioare.

Jucătorul din stînga Mortului contraatacă cu riscuri minime în slabul Mortului. Prin slab se înțelege o culoare de lungime maximum 4 cu nici un onor.

Exemplu :

♠ 8-6-4		
♥ V-6-4-2		
♦ 10-4-3		
♣ A-R-5		
♠ 10-5-3		♠ R-V-9-2
♥ 9-7-3	(V) (E)	♥ A-5
♦ D-9-5	(S)	♦ R-8-6
♣ 9-8-6-4		♣ D-10-7-3
♠ A-D-7		
♥ R-D-10-8		
♦ A-V-7-2		
♣ V-2		

Sud joacă 4 cupe, Vest atacă 7 de cupă (atac în atu!), pe care partenerul îl preia cu A. Care este contraatacul? Est nu are nici un motiv să mai joace cupă, Mortul nu are nici o culoare scurtă. În schimb

are 2 trefle mari și totuși un onor (10) pe caro. Deci Est atacă 2 de pică (slabul Mortului), atac care nu-l favorizează pe declarant deoarece el putea face ușor impasul pe pică mai târziu, avînd 3 venituri la Mort (A-R de treflă și V de cupă). Pe de altă parte un retur de treflă sau de caro din Est i-ar fi oferit cadou o levată. Numai atacul în pică pune contractul în dificultate, deoarece împiedică declarantul să defoseze o pică mică pe al patrulea caro din mîna. Se poate vedea, că pentru a-și majora caroul, Sud va fi obligat să cedeze mîna de 2 ori, dacă joacă el însuși culoarea, ceea ce va permite axei defensive să joace de fiecare dată pică și deci să ia mîna, înainte ca declarantul să poată defosa o pică de la Mort.

Pentru jucătorul din dreapta Mortului (Vest) problema contraatacului este mai delicată deoarece nu vede cărțile mîinii a patra. În această poziție se recomandă jocul în tarele Mortului, dar nu în lungimea lui, pentru a nu risca majorarea. Ne reamintim că în toate cazurile cînd vrem să evităm riscul, contraatacul dintr-un cap de secvență este cel mai de dorit.

Am văzut că flancul are interes să joace atu pentru a încerca să reducă posibilitățile de tai de la Mort, dar poate juca atu pentru simplul motiv că nu vrea să riște prin jocul într-o altă culoare. Astfel, contraatacul este o metodă comodă de a ceda mîna declarantului.

Deci, a evita riscul înseamnă a lăsa declarantul să-și manevreze singur culorile și a nu-i favoriza impasurile jucîndu-le în locul lui.

Să vedem cînd este cazul să ne asumăm riscul, deci să jucăm o culoare nouă, cu riscul de a oferi declarantului levate în plus.

Cazul cel mai frecvent este cel al majorării unei culori a Mortului, care va permite defose de perdante din mîna.

Uneori, planul declarantului poate fi prevăzut la atac (inițial), pe baza licitației. La contraatac este mult mai ușor de prevăzut acest lucru, fie deoarece vedem la Mort o culoare ușor majorabilă, fie pentru că de la începutul jocului, declarantul se grăbește să joace o altă culoare, și nu atuu.

Acesta poate fi unul dintre cazurile în care e convenabil să ne asumăm riscul contraatacului căci, dacă nu se iau măsuri imediate, levatele pe care flancul putea să le facă în alte culori se pierd dacă declarantul reușește să-și majoreze culoarea sa. Declarantul va avea astfel timp să-și defoseze perdantele pe cărțile majorate. În cursa pentru majorare, axa defensivă va încerca să-și realizeze levatele posibile, înainte ca declarantul să-și defoseze perdantele.

Într-un astfel de moment, jucătorul din flanc, (care a luat mîna) trebuie să examineze cartea Mortului. În afara atuurilor și a culorii în curs de majorare, mai rămîn 2 culori. El va juca, într-una din aceste culori, practic orice : onoruri mari sau nu, din furșete sau nu. Este ultima șansă ! Probabil că jocul în culoarea în care Mortul expune cît mai multe perdante este indicat în aceste momente.

Se joacă așadar la momentul oportun și, ceea ce e mai important, atunci cînd am înțeles cartea adversarului. Realizarea primei levate pe flanc nu înseamnă automat jocul flancului în maniera prezentată mai sus. Accentuăm asupra acestui lucru, deoarece începătorii au această tendință, de a juca imediat majore, de frică să nu rămînă cu ele ne jucate. Se mai întîmplă și așa, dar, în general, perdantele clare ale declarantului nu se pot „evapora“ ! Dacă declarantul nu poate să-și defoseze perdantele pe cartea majorată a Mortului, acestea nu vor dispărea și vor fi capturate în finalul jocului de cărțile

majore din flanc. Obținerea unui rezultat cît mai bun în flanc este facilitată prin așteptarea levatelor oferite de declarant, adică cedarea inițiativei acestuia prin jocul unei cărți neutre, pe care declarantul va trebui să o ia. Excepțînd cazul cînd majorarea amenințătoare este iminentă, așteptarea este cel mai bun lucru.

Tactici aplicabile la jocul de levată, în funcție de poziția față de Mort.

În poziția din dreapta Mortului (deci în Vest într-o donă jucată de Sud), jocul normal este mic pe mic și onor peste onor.

Regula e simplă dar nu se respectă decît atunci cînd e cazul. Onorul trebuie să-și îndeplinească rolul de carte mare (la jocul de levate s-a prezentat acest principiu). Cărțile mari trebuie să captureze cărțile mai mici ale declarantului, dar nu pe cele foarte mici. Dacă declarantul joacă mic și în poziția a doua puneți un onor mare, Mortul va pune cît mai mic și deci onorul mare nu va captura nimic interesant.

Exemplu :

	R-8	
	(N)	
A-7-3 (V)		(E) V-10-9-6-2
	(S)	
	D-5-4	

Dacă Sud joacă mic și Vest în flanc pune A, Nord va pune 8 și axa ofensivă va mai realiza 2 levate pe R și D. Dacă ar fi așteptat un tur, A ar fi capturat R.

În poziția a doua, cu onoruri vecine se acoperă levata.

	A-10-4
	(N)
D-V-2 (V)	

Cînd Sud joacă mic din mînă, se pune D (sau V), deoarece s-ar putea altfel ca 10 să fie suficient (R fiind în mînă) și apoi urmează extragerea cu A și R a celor 2 onoruri rămase la Vest. D acoperită cu A de la Mort va asigura protejarea lui V în doi împotriva oricărei situații pe această culoare.

Nu se mărește însă culoarea întotdeauna cu onoruri vecine, în poziția a doua.

Exemplu :

A-R-10-7-2

(N)

D-V-6 (V)

Declarantul care dorește majorarea acestei culori joacă mic din mînă (Sud)! Vest pune 6 deoarece în această poziție declarantul joacă mare din Nord, fie căutînd o repartiție 2/2, fie cu 3 cărți mici în mînă, încercînd să revină în mînă cu intenția de a plasa 10 de la Nord dacă Vestul va furniza mic ; acesta este un joc de apărare clasic contra D-V-x-x la Est.

Onor pe onor

Principiul e același onorurile trebuie să-și îndeplinească cît mai bine rolul.

Exemplu :

A-D-6

(N)

R-8-5 (V)

Sud joacă V din mîna ascunsă. Dacă Vest nu acoperă cu R, punînd 6 de la Mort, Sudul cîștigă levata și continuă spre A-D, furșetă în care R este prins. Acoperirea lui V cu R dă o șansă de majorare a unui eventual 10 în 3 la Est.

Se pot da exemple în care e mai bine să nu jucăm onor pe onor. Cel mai simplu este cazul în care mîna nu are cărți să continue impasul. Totuși, în poziția a doua, a acoperi onorul este, de cele mai multe ori, cel mai indicat lucru.

În poziția din stînga Mortului regula de mic pe mic și onor pe onor este în general foarte indicată. Poziția din stînga este mai dificilă decît cea anterioară, deoarece următoarea carte, cea a declarantului este invizibilă.

Dacă Mortul are onoruri vecine, nu le acoperiți la primul tur.

Exemplu :

D-V-6-3

(N)

(E) R-5-4

Dacă se joacă D de la Mort, Est nu trebuie să acopere ; el acoperă numai dacă se continuă cu V în turul al doilea. În acest fel protejează mai bine un eventual 10-x-x la Vest. Dacă la turul doi, Nord joacă mic, Est trebuie să furnizeze tot mic. Dacă Sud are de exemplu A-9-8, deci Vest 10-7-2 și Est acoperă în primul tur D din Nord cu R, Sud ia cu A și-i mai rămîne de făcut impasul cu 9 la 10 din Vest, spre V în Nord, deci 4 levate obținute, avînd în vedere majorarea celei de-a patra cărți a Mortului. Dacă Est nu acoperă D la primul tur, declarantul ia levata cu D și poziția devine :

V-6-3

(N)

10-7 (V)

(E) R-5

(S)

A-9

Dacă Nord joacă V acoperit de R din Est și A din Sud, atunci 10 la Vest rămîne major pentru turul următor. Dacă Nord joacă mic, Est pune mic, Vest alege acoperă cu 10 pe 9 din Sud sau defosează 7 pe A. În cel de-al doilea caz, rămîne R major la Est.

Nu puneți onor la primul tur în culoare, dacă respectiva culoare are un onor în două cărți. Acesta este una din greșelile frecvente. Punînd onorul, oferiți un mare avantaj declarantului. Excepțiile sînt foarte rare. Iată un exemplu:

V-8-4-2

(N)

D-9-7 (V)

(E) R-6

(S)

A-10-5-3

Dacă se joacă de la Mort (Nord) și Est pune R, Sud nu va mai pierde decît o levată în această culoare : D din Vest. Dacă Est joacă mic (6), Sud va avea o problemă dificilă de rezolvat în turul al doilea, deoarece va avea 2 posibilități de joc. Sud va pune în mod sigur 10 la primul tur, pe care îl va lua D din Vest. Declarantul (sud) presupune două situații :

I. V-8-4

II. V-8-4

(N)

(N)

9-7 (V)

(E) R

9 (V)

(E) R-7

(S)

(S)

A-5-3

A-5-3

(reală)

(posibilă)

În poziția I jocul corect (și cîștigător) este A din mîină. În poziția a II-a, trebuie jucat V la Mort. Oare va găsi declarantul jocul cel bun ?

În general, cu onoruri vecine e bine să acoperim o carte mică de la Mort.

Dar există și cazuri în care e bine să așteptăm turul al doilea.

Exemplu :

4-2

(N)

(E) V-10-9-6

Jucînd V pe 2 de la Mort, Est își protejează secvența. Dacă are însă D-V-x, iar R nu este la Mort, nu trebuie

în nici un caz să acoperim, căci declarantul poate avea A-R-10, ceea ce îi va permite să facă impasul la turul al doilea (aşa se joacă corect !). Pe de altă parte, dacă ceva din A-R-10 se află la Vest, acesta va realiza o levată.

În poziția a treia înaintea Mortului, se folosește tactica de acoperire a cărții furnizate de declarant. Văzînd ultima carte furnizată în levată, după jocul mîinii a iii-a, problema este foarte simplă și în fond atacul pornește de la partener, care probabil că știe de ce joacă o anumită culoare, chiar atunci cînd impasează.

Nu este cazul să se acopere, decît dacă acest lucru e util. De asemenea, atenție la cartea furnizată din două cărți învecinate, deoarece reprezintă o indicație pentru jocul ulterior al partenerului.

Exemplu :

6-3-2

(N)

R-8-6-4 (V)

(E) D-V-5

(S)

A-10-9

Vest joacă 4, Mortul, 2 și Est, V (și nu D) ; faptul că Sud preia cu A va informa pe Vest că Estul are D și acesta va juca în consecință.

Dacă Mortul are un onor (R, D sau V) jocul de acoperire al Estului (mîna a III-a după Mort) va trebui să țină seama de acest lucru și să păstreze un onor superior celui de la Mort atîta timp cît acest lucru e posibil.

Exemplu :

R-6-3

(N)

4 (V)

(E) A-V-7-2

Deci pe 4 se joacă mic de la Mort, Est acoperă cu V și nu cu A. Dacă D este în mîna declarantului nu se poate împiedica realizarea unei levate, dar se vor face două dacă se joacă A înainte.

4. DEFINIȚII

- Anunț :** Sinonim cu licitația.
Anunț fără consecințe asupra nivelului licitației Anunț care nu a provocat creșterea nivelului la care s-a ajuns prin anunțurile anterioare. Acestea sînt „pas“ „contra“, „recontra“
- Acoperire :** Jucarea unei cărți mai mari decît cea precedentă într-o levată. Sinonim cu majorarea levatei.
- Atu :** Cărțile unei culori nominalizate printr-un contract, care sînt superioare oricărei cărți din celelalte culori. Atul permite realizarea de levate prin tai.
- Axă :** Cei doi parteneri așezați față în față, care formează o echipă.
- Axă ofensivă :** Axa care și-a adjudecat contraactul, compusă din declarant și Mort.
- Axă defensivă :** Axa care se opune axei ofensive. Sinonim cu flanc sau apărare.
- Baraj :** O licitație puternică făcută pentru a jena derularea normală a licitației axei adverse.

- Contract :** Un angajament al unei axe de a câștiga cel puțin un număr specificat de levate ; se stabilește în finalul licitației.
- Contra :** Anunț care semnifică în general părerea că ultima licitație a axei adverse nu este realistă și în cazul adjudecării contractului miza devine dublă.
- Culori minore :** treflă și caro
- Culori majore :** cupă și pică
În jocul de levate o culoare este majoră când adversarii nu mai dispun decât de tai ca posibilitate de a câștiga levata pe culoarea respectivă.
- Declarant :** Jucătorul unei axe ; cel care a licitat prima dată culoarea (sau FA) a contractului adjudecat.
- A defosa :** A juca o carte diferită de culoarea cu care s-a inițiat levata și diferită de atu. Acest lucru este permis dacă mîna respectivă nu deține culoarea inițiată.
- Distribuție :** Modul în care cele 13 cărți ale unei culori sînt repartizate între jucători.
- Donă :** Distribuirea celor 52 de cărți, urmată de licitație și jocul celor 13 levate.
- Doubleton :** Două cărți dintr-o culoare într-o mînă.
- Fără atu :** Contract în care nu există atu ; toate culorile au o valoare intrinsecă, deci nu pot fi tăiate.
(FA)

- A furniza :** A juca o carte din aceeași culoare cu care s-a inițiat o levată.
- Forcing :** Licităția imperativă care obligă partenerul să liciteze în continuare, deci să nu spună pas.
- A juca :** A pune o carte pe masă ; prima carte prezentată pe masă se numește atac.
- Levată :** Patru cărți, fiecare jucată de către un jucător diferit ; levata următoare se inițiază de cel care a preluat ultima levată. Prima levată este inițiată de jucătorul din stînga declarantului prin atac ; Mortul depune cărțile numai după atac ; cărțile Mortului sînt jucate de către declarant. Regula de inițiere a levatei este bineînțeles respectată și de către declarant, care în cazul în care a preluat levata de la Mort, va iniția următoarea levată de la acesta.
- Licităție :** Anunțurile succesive prin care se face adjudecarea contractului.
- Lungime :** Patru sau mai multe cărți dintr-o culoare într-o mînă.
- Marcaj :** Sistem de punctare a realizării sau nerealizării contractelor licitate și jucate.
- Mînă :** Cărțile distribuite unui jucător.
- Mare șlem :** Contract în care axa respectivă se obligă să nu cedeze nici o levată. (7 trefle, 7 caro, 7 cupe, 7 pici, 7 FA).

- Mic șlem :** Contract în care axa respectivă se obligă să nu cedeze decît o levată din cele 13 posibile. (6 trefle, 6 caro, 6 cupe, 6 pici, 6 FA).
- Mort :** Partenerul declarantului, care în partea a doua a jocului (jocul de levată) expune cărțile pe masă și nu mai are dreptul să intervină în joc pînă la epuizarea donei ; cărțile lui vor fi jucate de către declarant.
- Nord, Sud, Est, Vest :** Codificarea jucătorilor în exemple precizînd poziția lor la o masă de joc. O axă este Nord-Sud, cealaltă este Est-Vest. În exemplele de joc de levată, în general, axa Nord-Sud este axă ofensivă, declarantul fiind Sud, iar axa Est-Vest este flancul sau axa defensivă.
- Onor :** Cărțile mari ale unei culori A, R, D, V, 10.
- Onoruri mari :** A, R, D.
- Pas :** Anunț indicînd că pentru moment jucătorul nu intervine în licitație.
- Răspuns :** Anunț diferit de pas, făcut de partenerul unui jucător care a licitat o culoare sau FA.
- Recontra :** Anunț posibil numai după anunț de contra, eventual urmat de unul sau două anunțuri de pas, care semnifică în general reconfirmarea contractului propus de axă, cu miza de 4 ori mai mare.

- Singleton :** O singură carte dintr-o culoare într-o mână.
- Șicană :** Nici o carte dintr-o culoare într-o mână.
- A tăia :** A juca o carte din culoarea de atu pe o culoare diferită în care s-a inițiat o levată (exceptând contractele de FA), numai dacă mâna nu posedă culoarea respectivă.
- Tur :** Ordinea de progresare a anunțurilor (în licitație) și a jocului într-un ciclu de rotație complet, care se face în sensul acelor de ceasornic.
- Valoarea de licitație :** Ordinea de valoare în cadrul licitației treflă, caro, cupă, pică, FA.
- Vulnerabil :** Donă în care, în funcție de marcajul aplicat axele câștigă sau pierde mai multe puncte.



EDITURA E.V. & A. BUCUREȘTI, 1991

ISBN 973-9055-05-02